

# TUTORIAL MEMBUAT WEBSITE PENJUALAN MAKANAN ANJING DAN KUCING



Alfian Benardo Rusli

Muhammad Qinthar Sabilla Almaliki

Noviana Riza

# **TUTORIAL MEMBUAT WEBSITE** **PENJUALAN MAKANAN ANJING DAN** **KUCING**

Universitas Logistik & Bisnis Internasional



**Noviana Riza**  
**Alfian Benardo Rusli**  
**Muhammad Qinthar Sabilla Almaliki**



**PT. Penerbit Buku Pedia**  
**2023**

# TUTORIAL MEMBUAT WEBSITE PENJUALAN MAKANAN ANJING DAN KUCING

Universitas Logistik & Bisnis Internasional

***Penulis:***

Alfian Benardo Rusli

Muhammad Qinthar Sabilla Almaliki

Noviana Riza

***ISBN:***

***Editor:***

-

***Penyunting:***

-

***Desain sampul dan Tata letak:***

Muhammad Qinthar Sabilla Almaliki

***Font:***

Calibri

***Penerbit:***

PT. Penerbit Buku Pedia

***Redaksi:***

Athena Residence Blok. E No. 1, Desa Ciwaruga,

Kec. Parongpong, Kab. Bandung Barat 40559

Tel. 628-775-2000-300

Email : [penerbit@bukupedia.co.id](mailto:penerbit@bukupedia.co.id)

***Distributor:***

Informatics Research Center

Jl. Sariasih No. 54

Bandung 40151

Email : [irc@ulbi.ac.id](mailto:irc@ulbi.ac.id)

Cetakan Pertama, 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan  
dengan cara apa pun tanpa ijin tertulis dari penerbit

## KATA PENGANTAR

Tiada kata yang mewakili perasaan saya saat ini kecuali rasa syukur. Untuk itu, saya ucapkan terima kasih kepada Tuhan atas rahmat-Nya, saya dapat mengerjakan pembukuan ini dengan baik. Meski mendapatkan kendala, tapi saya bisa melaluinya sehingga laporan penelitian berjudul “Tutorial Membuat Website Penjualan Makanan Anjing Dan Kucing”.

Tidak lupa juga kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah turut memberikan kontribusi dalam penyusunan pembukuan ini. Tentunya, tidak akan bisa maksimal jika tidak mendapat dukungan dari berbagai pihak.

Kami menyadari bahwa pembukuan ini masih banyak kekurangan. Kami berharap pembaca bisa memberikan kritik agar tulisan selanjutnya jauh lebih baik. Di sisi lain, kami berharap pembaca menemukan pengetahuan baru dari pembukuan ini. Walaupun tulisan ini tidak sepenuhnya bagus, saya berharap ada manfaat yang bisa diperoleh oleh pembaca. Demikian sepatah dua patah kata dari saya. Terima kasih.

Selamat membaca!

Bandung,

Penulis

# PRAKATA

**B**uku ini dirancang untuk memberikan panduan komprehensif dalam membuat sebuah website penjualan yang efektif dan sukses untuk makanan hewan peliharaan. Kami akan membahas setiap aspek penting dalam proses pembuatan website, mulai dari perencanaan, desain, pengembangan, hingga pemasaran online.

Dalam bab-bab buku ini, Anda akan mempelajari langkah-langkah praktis untuk merencanakan tata letak situs yang menarik, mengoptimalkan pengalaman pengguna, serta menghadirkan informasi yang relevan dan menarik bagi pelanggan. Kami juga akan membahas berbagai teknik dan strategi pemasaran online yang dapat membantu Anda menjangkau lebih banyak pelanggan potensial.

Buku ini cocok untuk semua orang, baik yang memiliki pengetahuan teknis yang terbatas maupun yang sudah berpengalaman dalam pengembangan website. Kami akan menggunakan teknologi yang mudah dipahami, seperti HTML, CSS, dan mungkin beberapa platform atau alat bantu yang populer seperti WordPress atau Shopify. Setiap langkah akan dijelaskan secara terperinci dengan ilustrasi dan contoh yang mudah diikuti.

Kami berharap buku ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan yang diperlukan bagi Anda untuk membuat website penjualan makanan hewan peliharaan yang profesional dan efektif. Dengan menggunakan buku ini sebagai panduan, Anda akan dapat menciptakan platform online yang dapat meningkatkan visibilitas bisnis Anda, menarik minat pelanggan, dan menghasilkan pertumbuhan yang berkelanjutan.

Selamat membaca dan semoga buku ini menjadi sumber inspirasi dan pengetahuan yang berharga dalam perjalanan Anda dalam menciptakan website penjualan makanan hewan peliharaan yang sukses!

# DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
PRAKATA .....	ii
DAFTAR ISI .....	iii
DAFTAR GAMBAR .....	v
BAB 1 PENGENALAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MAKANAN HEWAN PELIHARAAN BERBASIS WEB .....	1
1.1    APA ITU SISTEM INFORMASI.....	1
1.2    APA ITU PENJUALAN.....	1
1.3    APA ITU MAKANAN HEWAN PELIHARAAN .....	2
1.4    APA ITU WEBSITE.....	2
1.5    MENGAPA HARUS MENJUAL MAKANAN PELIHARAAN SECARA ONLINE.....	3
BAB 2 PENGENALAN BAHASA, FRAMEWORK, APLIKASI DAN PENYIMPANAN YANG DIGUNAKAN .....	4
2.1    APA ITU BAHASA PEMROGRAMAN .....	4
2.2    APA ITU APLIKASI BAHASA PEMROGRAMAN .....	4
2.3    APA ITU FRONT-END.....	5
2.4    APA ITU BACK-END .....	5
2.5    BAHASA YANG DIGUNAKAN .....	5
2.5.1    PHP ( <i>Hypertext Preprocessor</i> ).....	5
2.5.2    HTML ( <i>Hypertext Markup Language</i> ) .....	6
2.5.3    CSS ( <i>Cascading Style Sheet</i> ) .....	7
2.5.4    JS ( <i>JavaScript</i> ) .....	8
2.6    FRAMEWORK YANG DIGUNAKAN.....	9
2.6.1    BOOTSTRAP .....	9

2.7	APLIKASI YANG DIGUNAKAN .....	10
2.7.1	VISUAL STUDIO CODE .....	10
2.7.1.1	CARA MENGINSTALL VISUAL STUDIO CODE .....	11
2.7.2	XAMPP .....	15
2.7.2.1	CARA MENGINSTAL XAMPP .....	15
2.7.3	GIT BASH .....	21
2.7.3.1	CARA MENGINSTALL GIT BASH .....	21
2.8	PENYIMPANAN YANG DIGUNAKAN .....	24
2.7.4	MYSQL.....	24
BAB 3	PROSES BISNIS DAN PERANCANGAN APLIKASI .....	25
3.1	PROSES BISNIS .....	25
3.2	PERANCANGAN DATABASE.....	29
3.3	PEMBUATAN APLIKASI.....	34

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Ilustrasi sistem Informasi .....	1
Gambar 2 Ilustrasi Penjualan.....	1
Gambar 3 Ilustrasi Makanan Hewan .....	2
Gambar 4 Ilustrasi Website .....	2
Gambar 5 Ilustrasi Front-end.....	5
Gambar 6 Ilustrasi Back-end.....	5
Gambar 7 Logo PHP .....	5
Gambar 8 Contoh Perintah PHP .....	6
Gambar 9 Logo HTML .....	6
Gambar 10 Contoh Perintah HTML .....	7
Gambar 11 Logo CSS.....	7
Gambar 12 Contoh Perintah CSS .....	8
Gambar 13 Logo JS .....	8
Gambar 14 Contoh Perintah JS.....	9
Gambar 15 Logo Bootstrap.....	9
Gambar 16 Contoh Tampilan Bootstrap.....	10
Gambar 17 Logo Vscode.....	10
Gambar 18 Tampilan Website VScode .....	11
Gambar 19 Tampilan Untuk Install VScode .....	12
Gambar 20 Tahap Licence Agreement VScode .....	12
Gambar 21 Tahap Select Additional Tasks VScode.....	13
Gambar 22 Tahap Ready To Install VScode .....	13
Gambar 23 Tahap Finish VScode .....	14
Gambar 24 Tampilan VScode .....	14
Gambar 25 Tampilan Web XAMPP .....	16
Gambar 26 Tampilan Tahap Install XAMPP .....	16
Gambar 27 Tahap Setup XAMPP .....	17
Gambar 28 Tahapan Select Components.....	17
Gambar 29 Tahap instalasi folder XAMPP .....	18
Gambar 30 Tahapan Languag XAMPP .....	18
Gambar 31 Tahap ready to Install .....	19
Gambar 32 Tahap instalasi XAMPP .....	19



Gambar 33 Tahap akhir instalasi XAMPP .....	20
Gambar 34 Tampilan XAMPP .....	20
Gambar 35 Logo Git Bash .....	21
Gambar 36 Tahap instalasi GIT BASH.....	22
Gambar 37 Tahap Informasi GIT BASH .....	22
Gambar 38 Tahap Replacing in-Use File GIT BASH .....	23
Gambar 39 Tampilan GIT BASH .....	23
Gambar 40 Logo MySQL .....	24
Gambar 41 Tampilan MySQL.....	24
Gambar 42 Proses Register Untuk Pembeli.....	25
Gambar 43 Proses Log In untuk Pembeli.....	26
Gambar 44 Proses Log In Untuk Admin.....	27
Gambar 45 Proses Pembelian Untuk Pembeli.....	28
Gambar 46 Tampilan XAMPP .....	29
Gambar 47 Tampilan Dinyalakan Apache Dan MySQL.....	30
Gambar 48 Tampilan LocalHouse .....	30
Gambar 49 Tampilan Halaman SQL.....	31
Gambar 50 Kode Database Admin .....	31
Gambar 51 Kode Database Constumer .....	32
Gambar 52 Kode Database Keranjang.....	33
Gambar 53 Kode Database Produk .....	33
Gambar 54 Kode 1 Register.php.....	35
Gambar 55 Kode 2 Register.php.....	35
Gambar 56 Hasil Kode Register .....	36
Gambar 57 Kode 1 Log In.php .....	36
Gambar 58 Kode 2 Log in.php .....	37
Gambar 59 Tampilan Kode Log in.....	37
Gambar 60 Kode Koneksi.php .....	38
Gambar 61 Kode 1 Halaman_utama.php .....	38
Gambar 62 Kode 2 Halaman_utama.php .....	39
Gambar 63 Tampilan Utama .....	39
Gambar 64 Kode 1 Header.php .....	40
Gambar 65 Kode 2 Header.php .....	41
Gambar 66 Kode 3 Header,php .....	41

Gambar 67 Tampilan Halaman Admin .....	42
Gambar 68 Kode 1 m_produk.php .....	42
Gambar 69 Kode 2 m_produk.php .....	43
Gambar 70 Tampilan Produk Admin 1 .....	44
Gambar 71 Tampilan Produk Admin 2 .....	44
Gambar 72 Kode 1 tm_produk.php.....	45
Gambar 73 Kode 2 tm_produk.php.....	46
Gambar 74 Kode 3 tm_produk.php.....	46
Gambar 75 Kode 4 tm_produk.php.....	47
Gambar 76 Tampilan Tambah Produk.....	48
Gambar 77 Kode 1 edit_produk.php .....	48
Gambar 78 Kode 2 edit_produk.php .....	49
Gambar 79 Tampilan Edit Produk.....	50
Gambar 80 Kode 1 del_produk.php .....	50
Gambar 81 Tampilan Delete Produk .....	51
Gambar 82 Kode 1 Produksi.php.....	52
Gambar 83 Kode 2 Produksi.php.....	53
Gambar 84 Kode 3 Produksi.php.....	54
Gambar 85 Kode 4 Produksi.php.....	54
Gambar 86 Kode 5 produksi.php.....	55
Gambar 87 Tampilan Daftar Pesanan.....	56
Gambar 88 Kode 1 m_konsumer.php .....	56
Gambar 89 Kode 2 m_konstumer php .....	57
Gambar 90 Kode 3 m_konstumer.php .....	58

# BAB 1

## PENGENALAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MAKANAN HEWAN PELIHARAAN BERBASIS WEB

---

### 1.1 APA ITU SISTEM INFORMASI



Gambar 1 Ilustrasi sistem Informasi

Sistem Informasi (SI) adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen. Dalam arti yang sangat luas, istilah sistem informasi yang sering digunakan merujuk kepada interaksi antara orang, proses algoritmik, data, dan teknologi.

Dalam pengertian ini, istilah ini digunakan untuk merujuk tidak hanya pada penggunaan Jasa teknologi informasi dan komunikasi (TIK), tetapi juga untuk cara di mana orang berinteraksi dengan teknologi ini dalam mendukung proses bisnis. (Arhandi, 2016).

### 1.2 APA ITU PENJUALAN



Gambar 2 Ilustrasi Penjualan

Penjualan sendiri pada umumnya diartikan sebagai pemindahan produk yang dihasilkan oleh perusahaan baik itu barang ataupun jasa dari produsen ke tangan konsumen. Sistem penjualan digunakan untuk menangani transaksi penjualan barang atau jasa, baik secara kredit maupun tunai.

Dalam penjualan tunai, barang atau jasa baru diserahkan oleh bagian pengiriman kepada pembeli jika bagian kasir telah menerima uang dari pembeli. Jika order dari pelanggan telah dipenuhi dengan pengiriman barang atau penyerahan jasa untuk jangka waktu tertentu perusahaan memiliki piutang kepada pelanggannya. (Taufik, 2019) .

### 1.3 APA ITU MAKANAN HEWAN PELIHARAAN

Menurut para ahli, *pet food* merupakan jenis makanan yang diformulasikan khusus untuk memenuhi kebutuhan nutrisi dan kesehatan hewan peliharaan. Untuk menjaga kesehatan dan kesejahteraan hewan peliharaan serta memastikan pertumbuhan dan perkembangan yang optimal, makanan hewan yang baik dan seimbang sangat penting.



Gambar 3 Ilustrasi Makanan Hewan

Makanan hewan peliharaan harus mengandung nutrisi yang sesuai dengan spesies dan kebutuhan individu hewan tersebut. Nutrisi penting termasuk protein, lemak, karbohidrat, vitamin, dan mineral. Kualitas bahan baku. Para ahli telah merekomendasikan penggunaan bahan baku

berkualitas tinggi dalam makanan hewan peliharaan. Bahan-bahan ini harus mudah dicerna dan mengandung nutrisi yang mudah diserap oleh tubuh hewan peliharaan.

### 1.4 APA ITU WEBSITE



Gambar 4 Ilustrasi Website

*Website* adalah Halaman web yang saling berhubungan yang berisi kumpulan informasi berupa teks, gambar, animasi, audio dan video bisa diakses melalui jalur koneksi *internet* yang dibuat untuk *personal*, organisasi dan perusahaan. Kumpulan dokumen-dokumen yang sangat banyak yang berada pada komputer *server*.

Dimana *server-server* ini tersebar di lima benua termasuk Indonesia, dan terhubung menjadi satu melalui jaringan internet. WEB atau juga dikenal

dengan *World Wide Web* atau WWW adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet. Web ini menyediakan informasi bagi pemakai komputer yang terhubung ke internet dari sekedar informasi “sampah” atau informasi yang tidak berguna sama sekali sampai informasi yang serius, dari informasi yang gratisan sampai informasi yang komersial.(Rina Noviana, 2022).

## **1.5 MENGAPA HARUS MENJUAL MAKANAN PELIHARAAN SECARA ONLINE**

Aksebilitas yang lebih baik,memberi kemudahan kepada pembeli menjadi salah satu alasan untuk menjual makanan peliharaan secara *online*, sehingga memudahkan mereka untuk membeli makanan hewan dari kenyamanan rumah mereka sendiri. Ini memberi peluang yang lebih baik untuk menjangkau pelanggan baru dan memperluas basis pelanggan.

# **BAB 2**

## **PENGENALAN BAHASA, FRAMEWORK, APLIKASI DAN PENYIMPANAN YANG DIGUNAKAN**

---

### **2.1 APA ITU BAHASA PEMROGRAMAN**

Bahasa pemrograman adalah sistem komunikasi yang digunakan orang untuk memberikan instruksi ke komputer. Bahasa pemrograman memungkinkan programmer atau pengembang perangkat lunak untuk menulis kode-kode yang dapat dipahami oleh komputer, dan kemudian dieksekusi untuk mencapai tujuan tertentu.

Kode dalam bahasa pemrograman adalah serangkaian perintah atau instruksi yang mengarahkan komputer untuk melakukan tugas atau tindakan tertentu. Bahasa pemrograman menyediakan sintaks dan aturan khusus yang harus diikuti untuk menulis kode yang valid.

### **2.2 APA ITU APLIKASI BAHASA PEMROGRAMAN**

Aplikasi bahasa pemrograman adalah program komputer yang digunakan untuk menulis, memodifikasi, menguji, dan menjalankan kode dalam bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi ini mendukung pengembang dalam proses pengembangan perangkat lunak dengan menyediakan berbagai fungsi dan alat untuk mendukung kegiatan pemrograman.

## 2.3 APA ITU FRONT-END

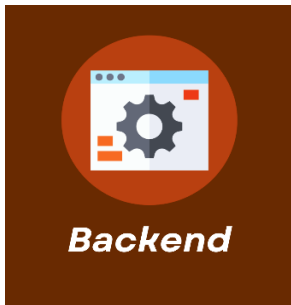


Gambar 5 Ilustrasi Front-end

Front end adalah segala sesuatu yang menghubungkan antara user dengan sistem back end. Biasanya merupakan sebuah user interface dimana user akan berinteraksi dengan sistem. Pekerjaan yang sering muncul sebagai seorang front end developer adalah desainer user interface dan desainer user experience.

Seorang front end developer tidak akan membuat program atau aplikasi yang berjalan di logic bisnis tapi fokusnya akan lebih banyak ke antarmuka, desain grafis (user interface designer) dan bagaimana membuat desain yang nyaman digunakan oleh user (user experience designer). (Arhandi, 2016).

## 2.4 APA ITU BACK-END



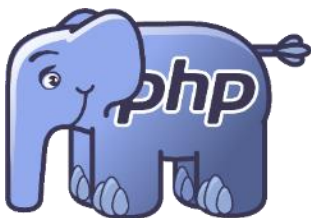
Gambar 6 Ilustrasi Back-end

Back end atau sering di sebut server side pada dasarnya adalah tempat dimana proses suatu aplikasi atau sistem berjalan di back end ini data di proses ditambahkan, diubah atau dihapus. Back end mengurus segala sesuatu yang biasanya tidak dilihat atau berinteraksi langsung kepada user, seperti database dan server.

Biasanya orang yang bekerja sebagai back end developer adalah programmer atau developer yang fokus pekerjaannya pada keamanan, desain sistem dan manajemen data pada sistem. (Arhandi, 2016).

## 2.5 BAHASA YANG DIGUNAKAN

### 2.5.1 PHP (*Hypertext Preprocessor*)



Gambar 7 Logo PHP

PHP adalah bahasa pemrograman *script server-side* yang didesain untuk pengembangan web. Selain itu, PHP juga bisa digunakan sebagai bahasa pemrograman umum. PHP diciptakan oleh Rasmus Lerdorf pertama kali tahun 1994. Saat ini PHP adalah singkatan dari PHP: *Hypertext Preprocessor*, sebuah kepanjangan rekursif, yakni permainan kata

dimana kepanjangannya terdiri dari singkatan itu sendiri: PHP: *Hypertext Preprocessor*.

PHP dapat digunakan dengan gratis (*free*) dan bersifat *Open Source*. PHP dirilis dalam lisensi *PHP License*, sedikit berbeda dengan lisensi *GNU General Public License* (GPL) yang biasa digunakan untuk proyek *Open Source*.(Rina Noviana, 2022).

### CONTOH PERINTAH MENGGUNAKAN PHP



```
<?php
// Deklarasi Variabel
$teks = "Hello World!";
$angka = 10;
// Menampilkan Nilai Variabel
echo $teks;
// Output: Hello World!
echo $angka;
// Output: 10
?>
```

Gambar 8 Contoh Perintah PHP

#### 2.5.2 HTML (*Hypertext Markup Language*)



Gambar 9 Logo HTML

*Hypertext Markup Language* (HTML) adalah *script* pemrograman yang mengatur bagaimana kita menyajikan informasi di dunia internet dan bagaimana informasi itu membawa kita melompat dari satu tempat ke tempat lainnya.

HTML dibuat oleh Tim Berners-Lee ketika masih bekerja dengan CERN dan dipopulerkan pertama kali oleh *browser Mosaic*. Awal tahun 1990 HTML mengalami perkembangan yang sangat maju. *Tag* HTML berfungsi untuk mendefinisikan bahwa isi dalam *file* tersebut adalah dokumen. *Element head*



merupakan kepala dari dokumen HTML. *Element head* digunakan untuk menempatkan identitas *file*, sedangkan *tag body* digunakan untuk menentukan konten yang akan ditampilkan pada halaman *website* (Rina Noviana, 2022).

### CONTOH PERINTAH MENGGUNAKAN HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Example</title>
    <link rel="stylesheet"></link>
  </head>
  <body>
    <h1>
      <a href="#">Header</a>
    </h1>
    <nav>
      <a href="one/">One</a>
      <a href="two/">Two</a>
      <a href="three/">Three</a>
    </nav>
```

Gambar 10 Contoh Perintah HTML

#### 2.5.3 CSS (Cascading Style Sheet)



Gambar 11 Logo CSS

*Cascading Style Sheet* (CSS) merupakan salah satu kode pemrograman yang bertujuan untuk menghias dan mengatur gaya tampilan atau *layout* halaman web agar lebih elegan dan menarik. CSS adalah sebuah dokumen yang berdiri sendiri dan dapat dimasukkan dalam kode HTML atau sekedar menjadi rujukan oleh HTML dalam pendefinisian *style*.

Ada banyak hal yang dapat dilakukan menggunakan CSS dibandingkan dengan bahasa pemrograman inti seperti HTML dan PHP.

Ketika menggunakan CSS, dapat mengatur warna teks, jenis *font*, baris antar paragraf, ukuran kolom, dan jenis *background* yang dipakai. Tidak hanya itu CSS juga bisa untuk mendesain *layout*, variasi tampilan di berbagai perangkat yang berbeda, dan berbagai efek yang dipakai di dalam *website*. (Rina Noviana, 2022).

### CONTOH PERINTAH MENGGUNAKAN CSS

```
h1 {  
  font-family: courier, courier-new, serif;  
  font-size: 20px;  
  color: #000;  
  border-bottom: 2px solid blue;  
}  
p {  
  font-family: arial, verdana, sans-serif;  
  font-size: 12px;  
  color: #6B6BD7;  
}  
.red_txt {  
  color: red;  
}
```

Gambar 12 Contoh Perintah CSS

#### 2.5.4 JS (JavaScript)



Gambar 13 Logo JS

*JavaScript* adalah bahasa pemrograman website yang bersifat CSPL atau *Client Side Programming Language*. *Client Side Programming Language* adalah tipe bahasa pemrograman yang pemrosesannya dilakukan oleh client. Aplikasi *client* yang dimaksud merujuk kepada *web browser* seperti Google Chrome dan Mozilla Firefox.

Jenis bahasa pemrograman *Client Side* berbeda dengan bahasa pemrograman *Server Side* seperti PHP, dimana untuk *server side* seluruh kode program dijalankan di sisi *server*. Untuk menjalankan *JavaScript*, kita hanya membutuhkan aplikasi *text editor*, dan *web*

browser. JavaScript memiliki fitur *high-level programming language*, *client-side*, *loosely typed*, dan berorientasi objek. (Wahyu Nur Rohim, 2015).

### CONTOH PERINTAH MENGGUNAKAN JS

```
emptyArray().map(function(x) { return x + 2; });
filledArray().map(function( Integer x) Integer { return x * 2; });
for (var Integer item of filledArray()) {
    switch (item) {
        case 1:
        case 2:
            Print(item == 1 ? "one" : "two");
            break;
        case 3:
        case 4:
            if (item == 3)
                Print("three");
            else
                Print("four");
            break;
        default:
            print("default");
            break;
    }
}
```

Gambar 14 Contoh Perintah JS

## 2.6 FRAMEWORK YANG DIGUNAKAN

### 2.6.1 BOOTSTRAP



Gambar 15 Logo Bootstrap

*Bootstrap* adalah paket aplikasi siap pakai untuk membuat *front-end* sebuah *website*. Bisa dikatakan, *bootstrap* adalah *template* desain web dengan fitur plus. *Bootstrap* diciptakan untuk mempermudah proses desain web bagi berbagai tingkat pengguna, mulai dari level pemula hingga yang sudah berpengalaman.

Cukup bermodalkan pengetahuan dasar mengenai HTML dan CSS, anda pun siap menggunakan *bootstrap*. Responsif secara Bawaan. Salah satu keunggulan utama *Bootstrap* adalah kemampuannya untuk membuat tata letak yang responsif secara otomatis. Ini berarti situs web yang dibangun dengan *Bootstrap* akan menyesuaikan diri dengan berbagai perangkat

dan ukuran layar, seperti komputer *desktop*, tablet, atau ponsel pintar. (Christian et al., 2018).

## CONTOH TAMPILAN BOOTSTRAP

### Images

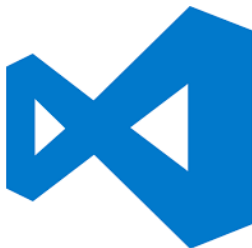
`.card-img-top` places an image to the top of the card. With `.card-text`, text can be added to the card. Text within `.card-text` can also be styled with the standard HTML tags.



Gambar 16 Contoh Tampilan Bootstrap

## 2.7 APLIKASI YANG DIGUNAKAN

### 2.7.1 VISUAL STUDIO CODE



Gambar 17 Logo Vscode

VS Code (Visual Studio Code) adalah editor teks open source yang dikembangkan oleh Microsoft. Ini bertujuan untuk memungkinkan pengembangan perangkat lunak untuk berbagai platform dengan dukungan ekstensif untuk berbagai bahasa pemrograman. Untuk pembuatan kode-kode program dibutuhkan sebuah aplikasi yang mumpun

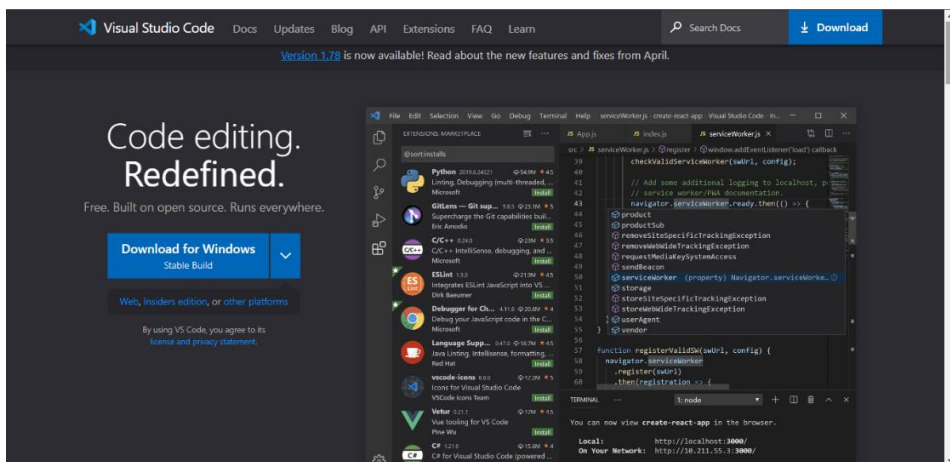
Dalam hal ini dapat menggunakan Visual studio code. Visual Studio Code adalah Software yang sangat ringan, namun kuat editor kode sumbernya yang berjalan dari desktop. Muncul dengan built-in dukungan untuk JavaScript, naskah dan Node.js dan memiliki array beragam ekstensi yang tersedia untuk bahasa lain, termasuk C ++, C #, Python, dan PHP.(Hartati, 2020).

VSCode menawarkan antarmuka pengguna yang intuitif dan dapat disesuaikan serta fitur-fitur yang kuat untuk meningkatkan produktivitas pengembangan. Beberapa fitur utamanya meliputi:

1. Pengkodean IntelliSense: Menyediakan saran kode cerdas dan bantuan konteks saat Anda menulis kode, termasuk penyelesaian otomatis, dokumentasi inline, dan informasi parameter.
2. Debugging: Memiliki dukungan untuk debugging kode dalam berbagai bahasa pemrograman dengan menyediakan breakpoint, pemantauan variabel, dan alat bantu debugging lainnya.

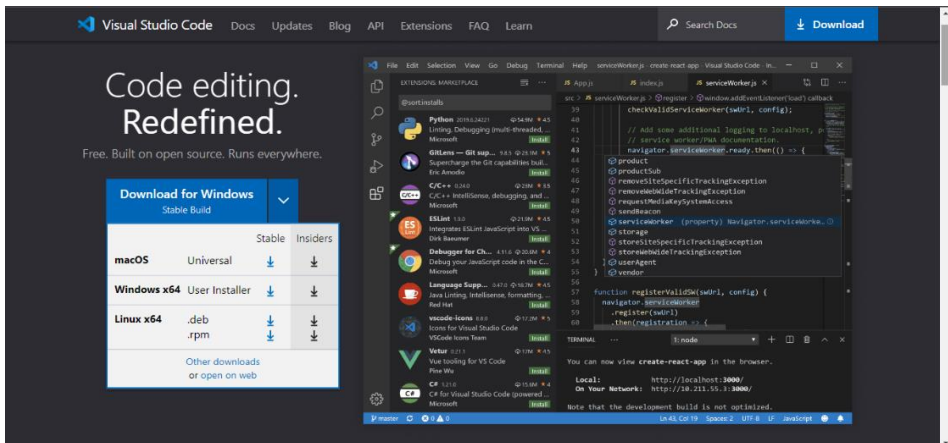
#### 2.7.1.1 CARA MENGINSTALL VISUAL STUDIO CODE

1. Buka situs web resmi *Visual Studio Code* di <https://code.visualstudio.com/>.



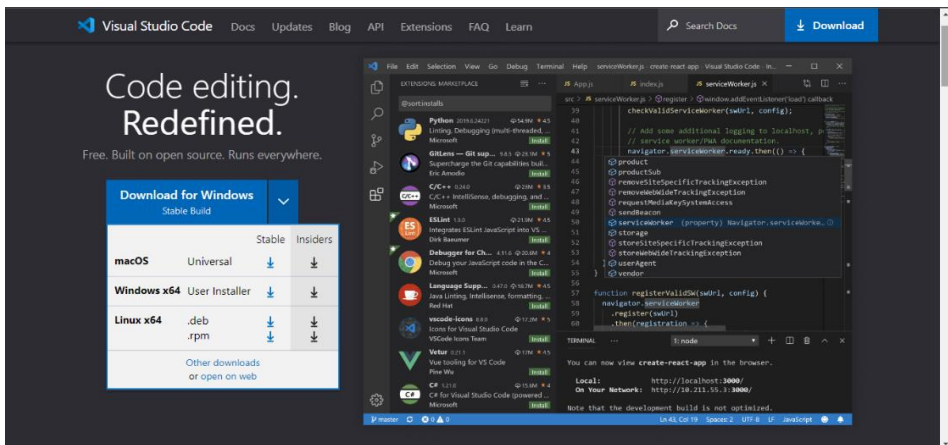
Gambar 18 Tampilan Website VSCode

2. Unduh Paket Instalasi sesuai dengan yang anda inginkan.



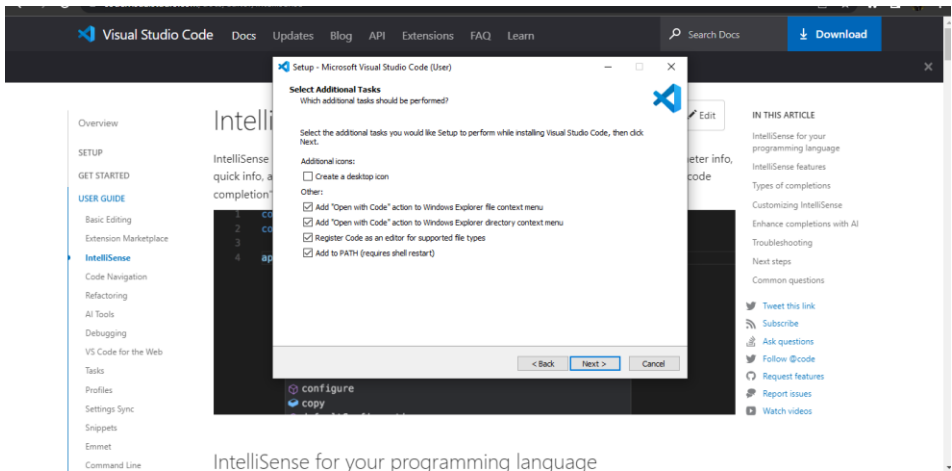
Gambar 19 Tampilan Untuk Install VScode

- Jika sudah ter download lanjut ke tahap License Agreement, klik “Next”



Gambar 20 Tahap Licence Agreement VScode

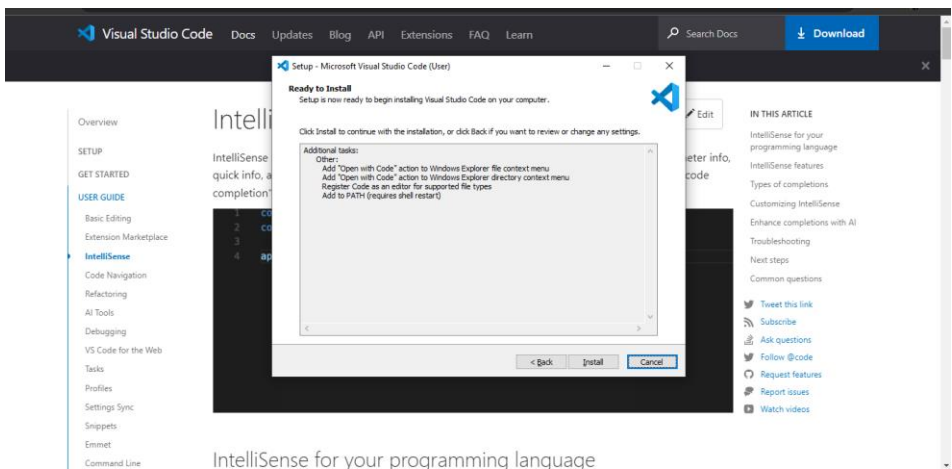
- Pada tahap Select Additional Tasks, klik “Next”



IntelliSense for your programming language

*Gambar 21 Tahap Select Additional Tasks VScode*

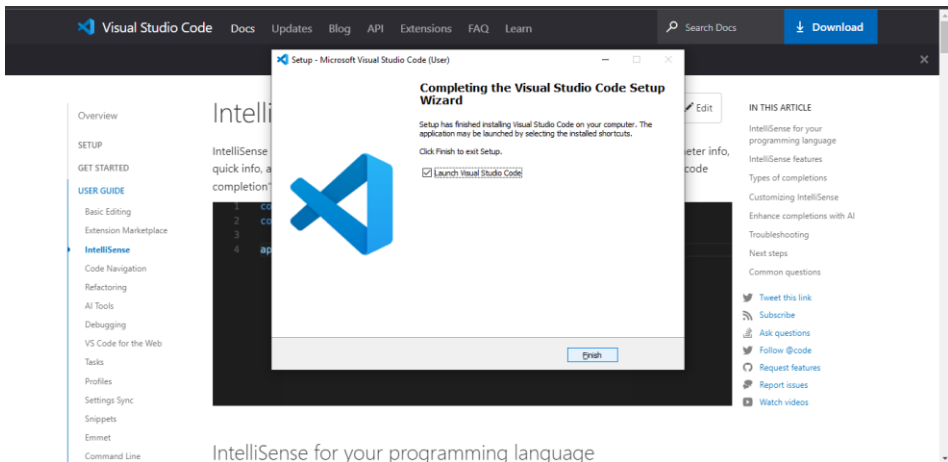
## 5. Pada tahap *Ready to Install*, Klik “Install”



IntelliSense for your programming language

*Gambar 22 Tahap Ready To Install VScode*

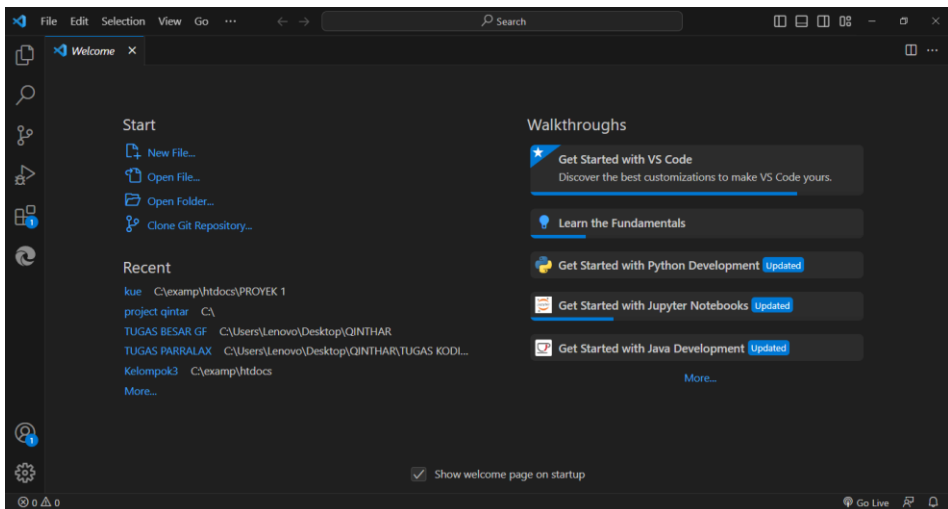
## 6. Jika sudah *install* akan seperti ini, klik “Finish”



IntelliSense for your programming language

*Gambar 23 Tahap Finish VScode*

## 7. Visual Studio Code siap digunakan.



*Gambar 24 Tampilan VScode*



## 2.7.2 XAMPP



XAMPP merupakan *server* yang paling banyak digunakan untuk keperluan belajar PHP secara mandiri, terutama bagi *programmer* pemula. Fiturnya lengkap namun gampang digunakan oleh *programmer* PHP pemula.

Selain gratis, fiturnya tergolong lengkap dan gampang digunakan oleh *programmer* PHP tingkat awal, yang perlu dilakukan hanyalah menjalankan *module Apache* yang ada di dalam XAMPP tersebut [4] Menurut Sugiri, Haris Saputro (2008:1) MySQL merupakan *database* yang bersifat *client server*, dimana data diletakkan di server yang bisa diakses melalui komputer client. Pengaksesan dapat dilakukan apabila komputer telah terhubung dengan *server*. Berbeda dengan *database dekstop*, dimana segala pemrosesan data harus dilakukan pada komputer yang bersangkutan [5] .(Hartati, 2020).

### **Kelebihan XAMPP**

XAMPP dirancang untuk digunakan oleh pengguna yang tidak memiliki pengetahuan teknis yang mendalam. Instalasi dan konfigurasi awalnya relatif mudah, sehingga pengguna dapat dengan cepat mengatur server lokal untuk mengembangkan dan menguji situs web atau aplikasi web.

### **Kekurangan XAMPP**

XAMPP dirancang untuk digunakan dalam pengembangan dan pengujian lokal, bukan untuk produksi langsung. Konfigurasi default XAMPP tidak sepenuhnya aman untuk digunakan di lingkungan produksi. Oleh karena itu, jika Anda ingin menggunakan XAMPP untuk tujuan produksi, Anda perlu melakukan penyesuaian keamanan tambahan.

#### 2.7.2.1 CARA MENGINSTAL XAMPP

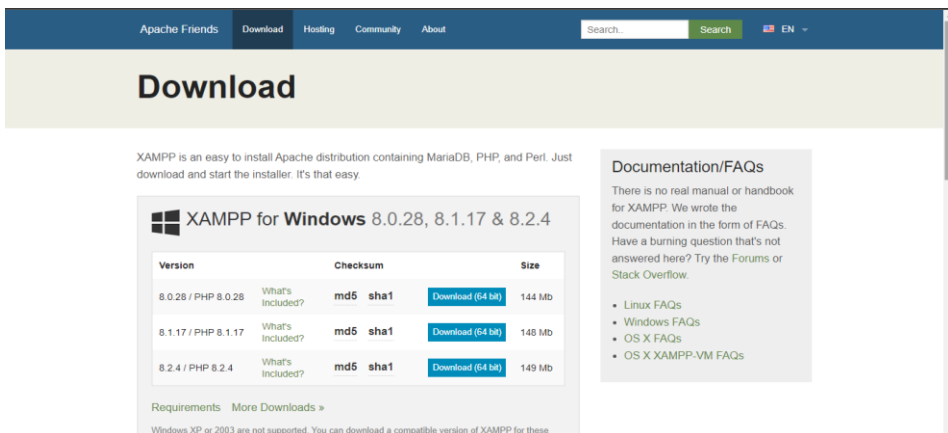
1. Buka situs web resmi XAMPP

<https://www.apachefriends.org/index.html>



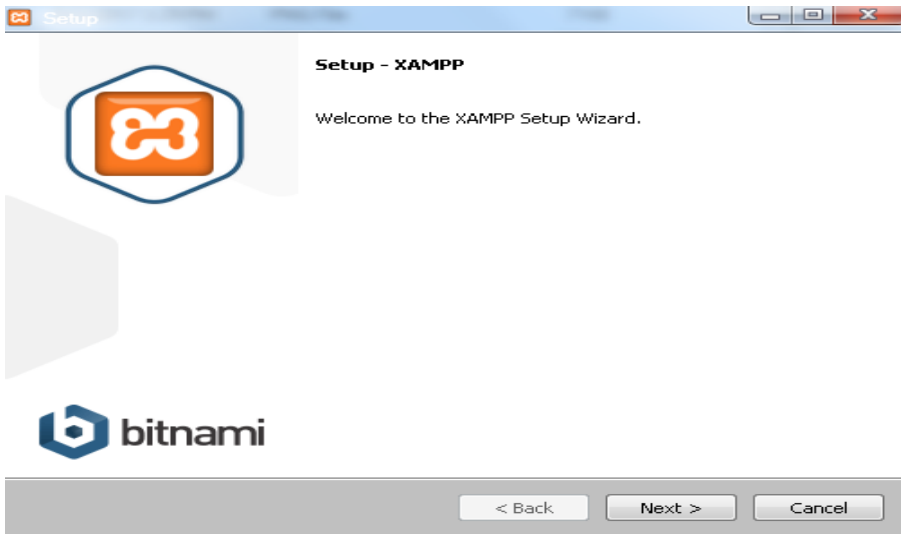
Gambar 25 Tampilan Web XAMPP

## 2. Pilih Instalasi sesuai dengan yang anda inginkan



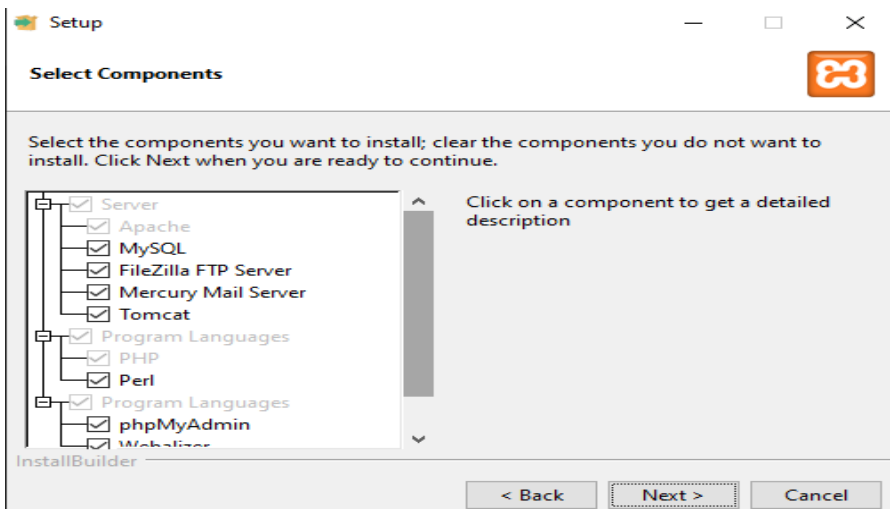
Gambar 26 Tampilan Tahap Install XAMPP

3. Jikas sudah terunduh, temukan *file* XAMPP di sistem anda.
4. Klik *file* XAMPP, dan akan muncul seperti ini, klik “Next”



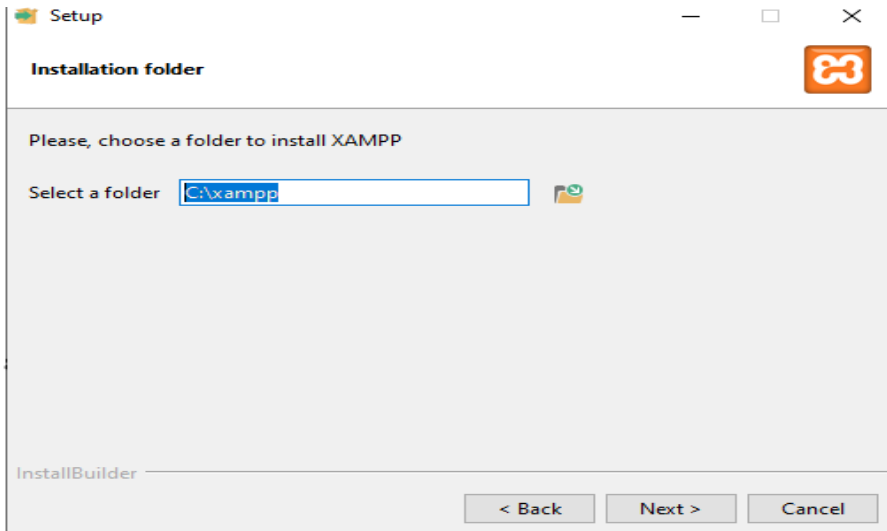
Gambar 27 Tahap Setup XAMPP

5. Muncul tampilan *Select Components*, Klik “Next”



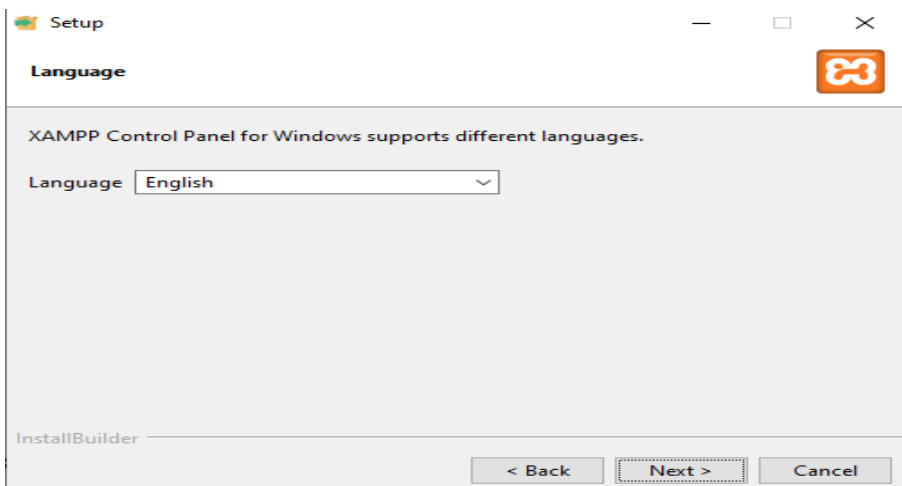
Gambar 28 Tahapan Select Components

6. Silahkan pilih *folder* dimana *file* XAMPP anda akan *diinstall*.



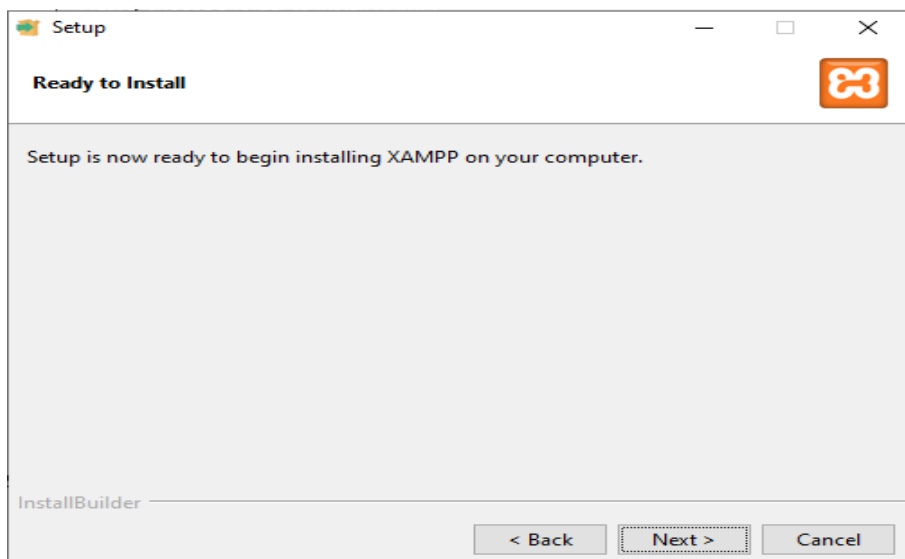
Gambar 29 Tahap instalasi folder XAMPP

7. Akan muncul tampilan *Language*, klik “Next”.



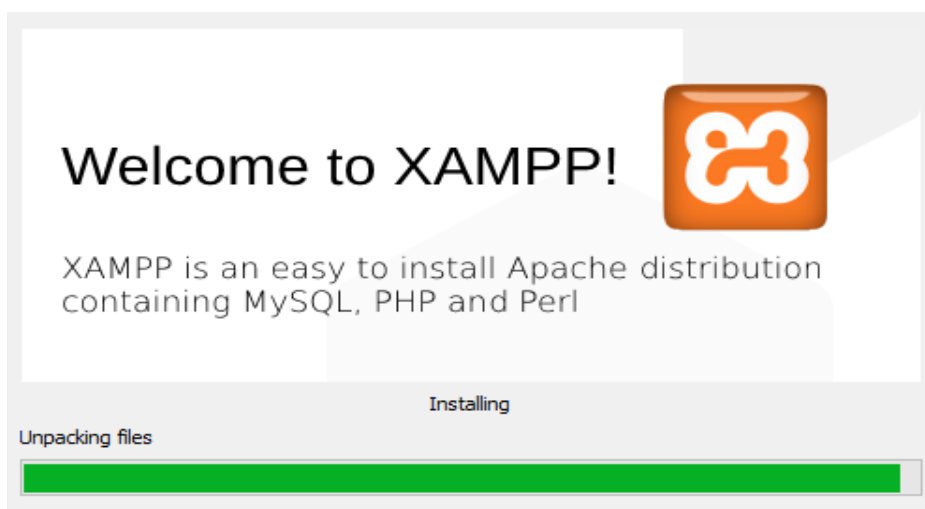
Gambar 30 Tahapan Language XAMPP

8. Akan muncul Tampilan *Ready to Install*, klik “Next”



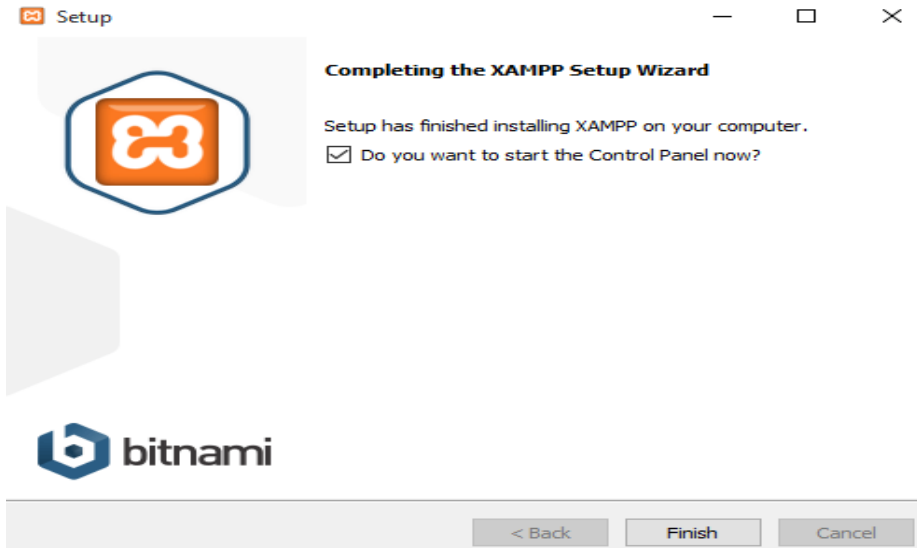
*Gambar 31 Tahap ready to Install*

9. Selanjutnya adalah proses instalasi



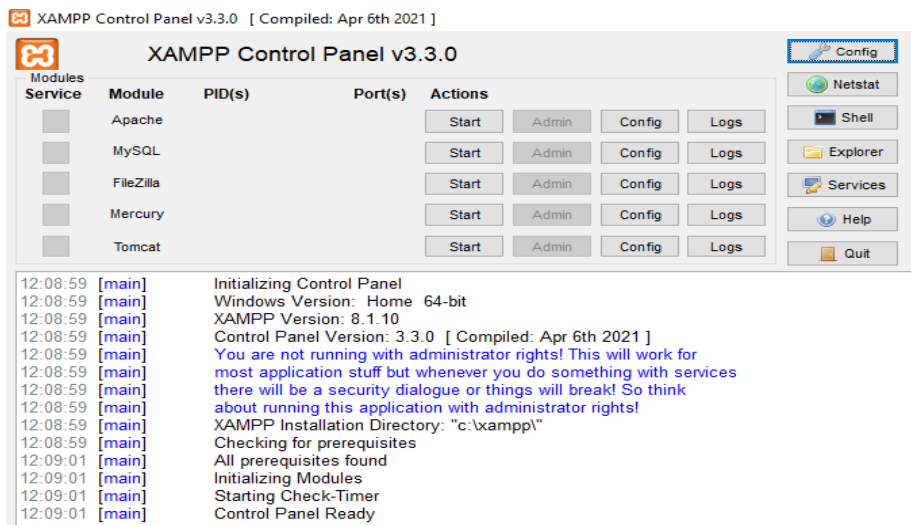
*Gambar 32 Tahap instalasi XAMPP*

10. Jika sudah selesai maka klik "Finish"



Gambar 33 Tahap akhir instalasi XAMPP

11. Jika sudah selesai, seperti ini tampilan XAMPP



Gambar 34 Tampilan XAMPP

### 2.7.3 GIT BASH



Gambar 35 Logo Git Bash

Git Bash adalah aplikasi yang dikembangkan oleh Microsoft khusus untuk sistem operasi Windows. Aplikasi ini menyediakan lingkungan yang mirip dengan antarmuka baris perintah sistem operasi Linux. Git Bash memungkinkan pengguna untuk menjalankan perintah Git serta perintah umum yang umum digunakan di lingkungan Linux. (International Journal of Law, Politics & Humanities Research Published by Cambridge Research and Publications, 2022).

#### KELEBIHAN GIT BASH

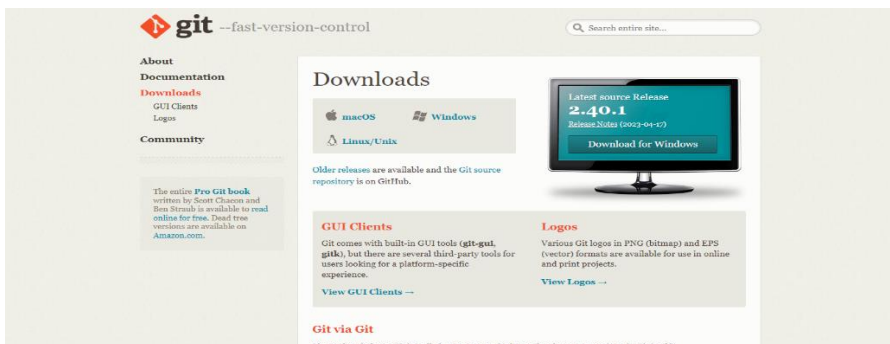
Git Bash menyediakan lingkungan baris perintah yang kuat dan fleksibel. Pengguna dapat menjalankan perintah-perintah Git dan perintah baris perintah lainnya untuk mengelola repositori Git dan melakukan tugas-tugas pengembangan lainnya.

#### KEKURANGAN GIT BASH

Git Bash tidak menyediakan antarmuka grafis yang intuitif seperti beberapa aplikasi Git yang berbasis GUI. Hal ini mungkin membuat pengguna baru merasa sedikit kerepotan atau kesulitan dalam menggunakan Git Bash jika mereka tidak terbiasa dengan terminal.

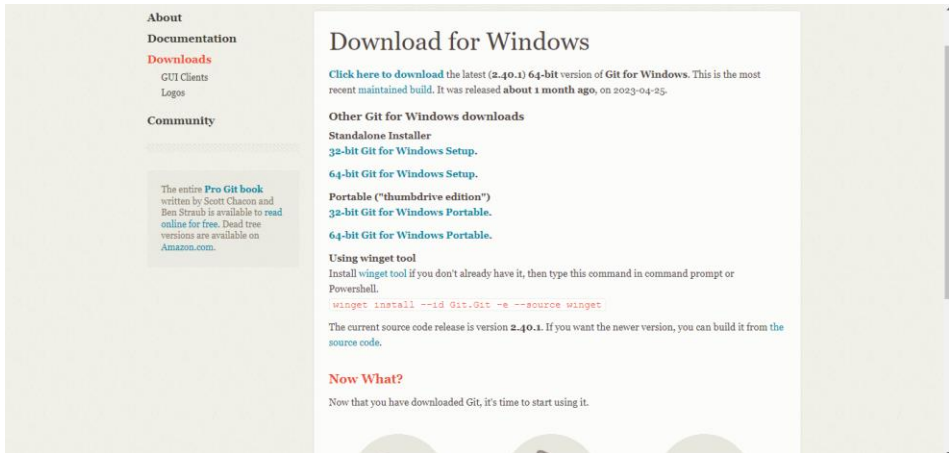
#### 2.7.3.1 CARA MENGINSTALL GIT BASH

1. Buka Situs Web Resmi GIT BASH <https://git-scm.com/downloads>



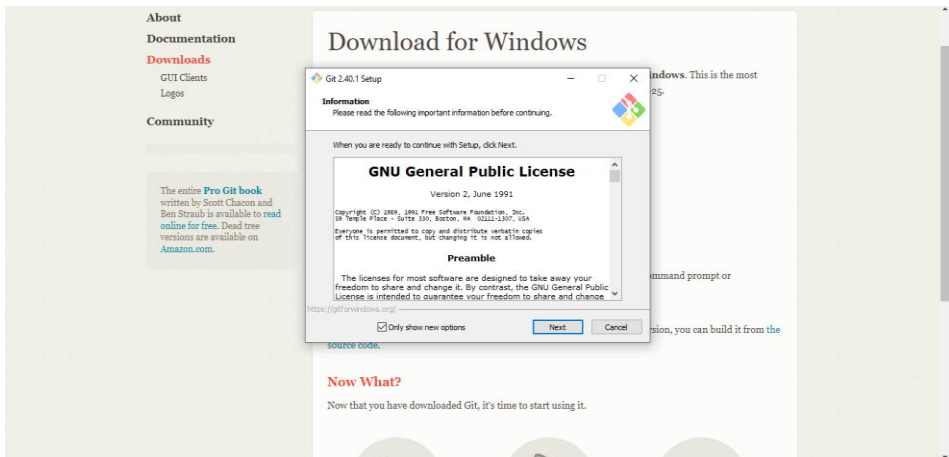
Gambar 35 Tampilan Website GIT BASH

## 2. Pilih Instalasi yang anda inginkan



Gambar 36 Tahap instalasi GIT BASH

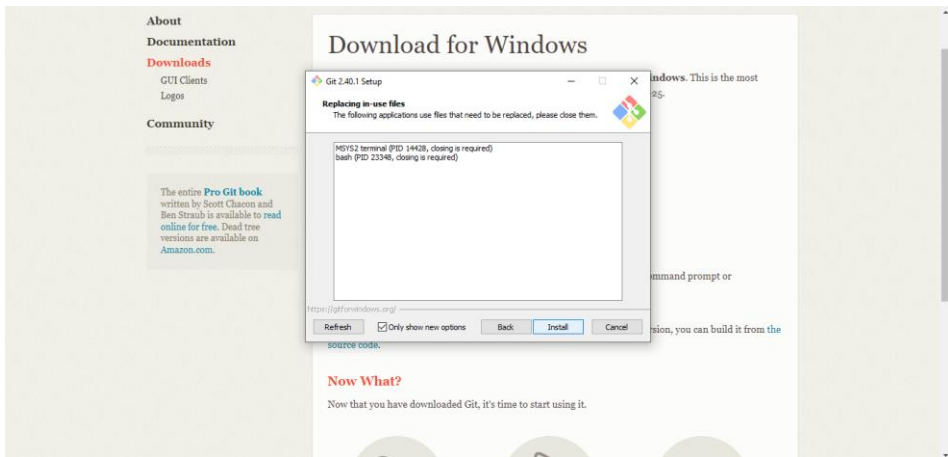
## 3. Pada Tahap Information, klik NEXT



Gambar 37 Tahap Information GIT BASH

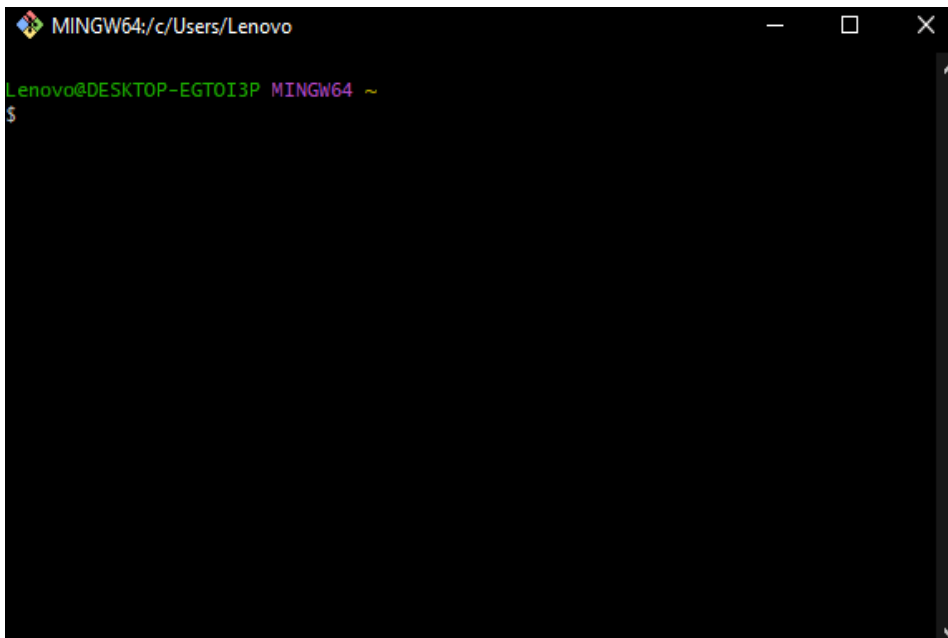
## 4. Pada tahap Replacing In-Use File, klik INSTALL





*Gambar 38 Tahap Replacing in-Use File GIT BASH*

5. Jika Sudah Ter-Install, ini tampilan *GIT BASH*



*Gambar 39 Tampilan GIT BASH*

## 2.8 PENYIMPANAN YANG DIGUNAKAN

### 2.7.4 MYSQL

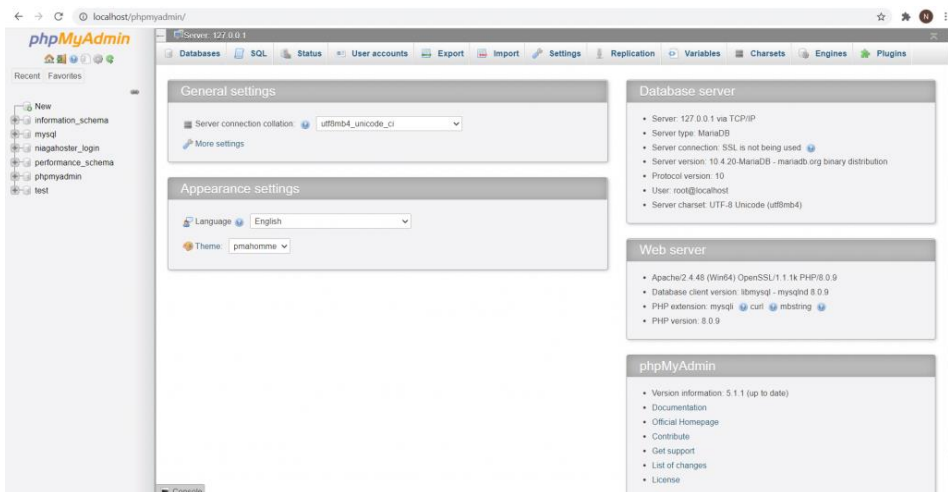


Gambar 40 Logo MYSQL

MySQL merupakan sebuah Relational Database Management System (RDBMS) yang bersifat open source. Perangkat lunak database pada umumnya disandingkan dengan bahasa pemrograman server web seperti PHP atau JSP.

MySQL (My Structured Query Language) adalah sebuah program pembuat dan pengelola database atau yang sering disebut dengan DBMS (Database Management System), sifat DBMS ini ialah open source. Selain itu MySQL juga merupakan program pengakses database yang bersifat jaringan, sehingga bisa digunakan untuk aplikasi Multi User. (Josi, 2017).

## TAMPILAN MYSQL



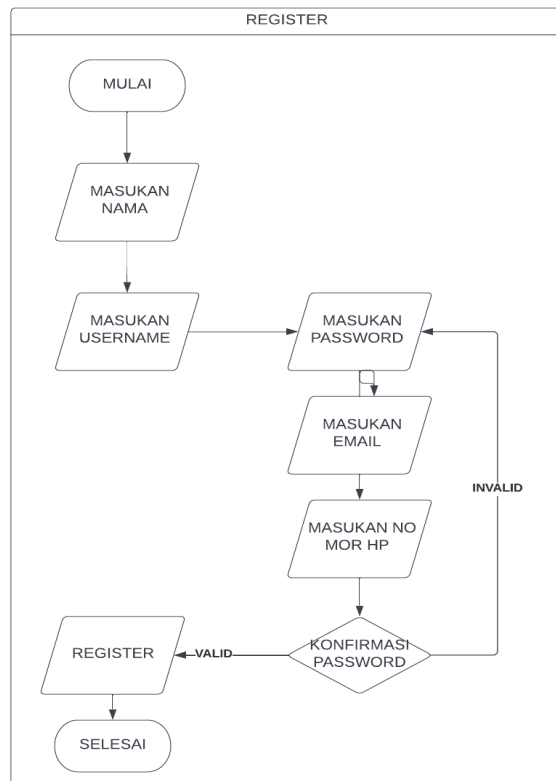
Gambar 41 Tampilan MYSQL

# BAB 3

## PROSES BISNIS DAN PERANCANGAN APLIKASI

### 3.1 PROSES BISNIS

#### PROSES REGISTER UNTUK PEMBELI

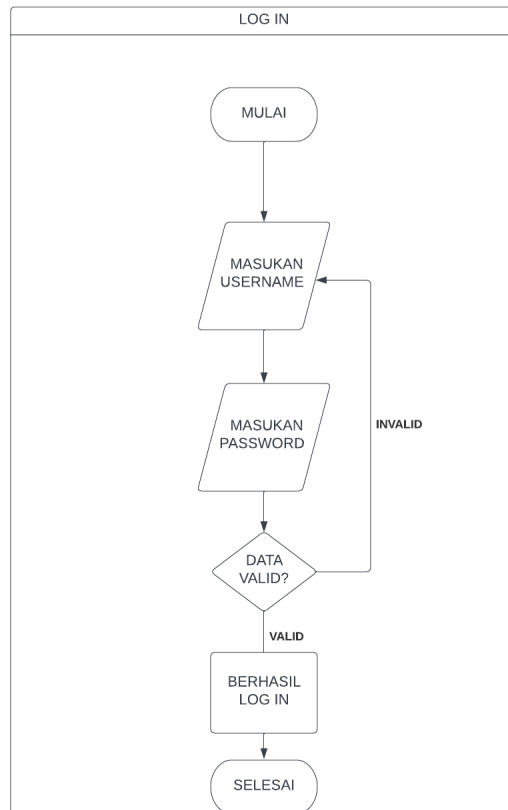


*Gambar 42 Proses Register Untuk Pembeli*

## KETERANGAN

- Pembeli melakukan register terlebih dahulu
- Pertama, pembeli *MEMASUKAN NAMA*
- Kedua, pembeli memasukkan *USERNAME*
- Ketiga, pembeli memasukkan *PASSWORD*
- Keempat, pembeli memasukkan *EMAIL*
- Kelima, pembeli memasukkan *NOMOR HANDPHONE*
- Keenam, pembeli *KONFIRMASI PASSWORD* jika valid akan melanjutkan ke *REGISTER* jika invalid akan kembali lagi ke *MASUKAN PASSWORD*
- Ketujuh, Tahap *REGISTER* selesai dan lanjut ke tahap *LOG IN*
- 

## PROSES LOG IN UNTUK PEMBELI

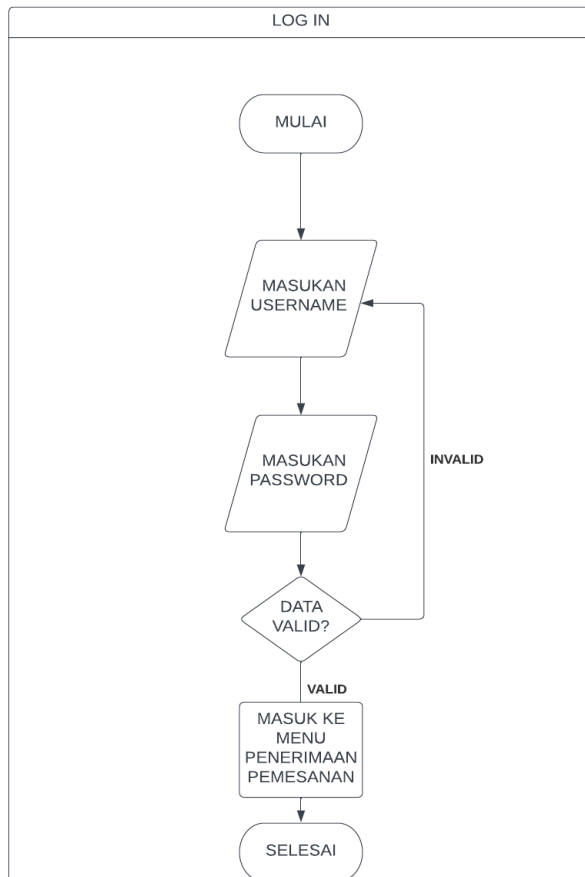


Gambar 43 Proses Log In untuk Pembeli

## KETERANGAN

- Pertama, pembeli *MASUKAN USERNAME*
- Kedua, pembeli *MASUKAN PASSWORD*
- Ketiga, apakah data yang di inputkan pembeli *VALID* jika valid log in akan berhasil *jika INVALID* akan kembali ke *MASUKAN USERNAME*
- Keempat, pembeli *BERHASIL LOG IN* dan lanjut ke tahap memilih produk lalu jika sesuai dengan apa yang diinginkan akan menuju ke tahap pembelian

## PROSES LOG IN UNTUK ADMIN

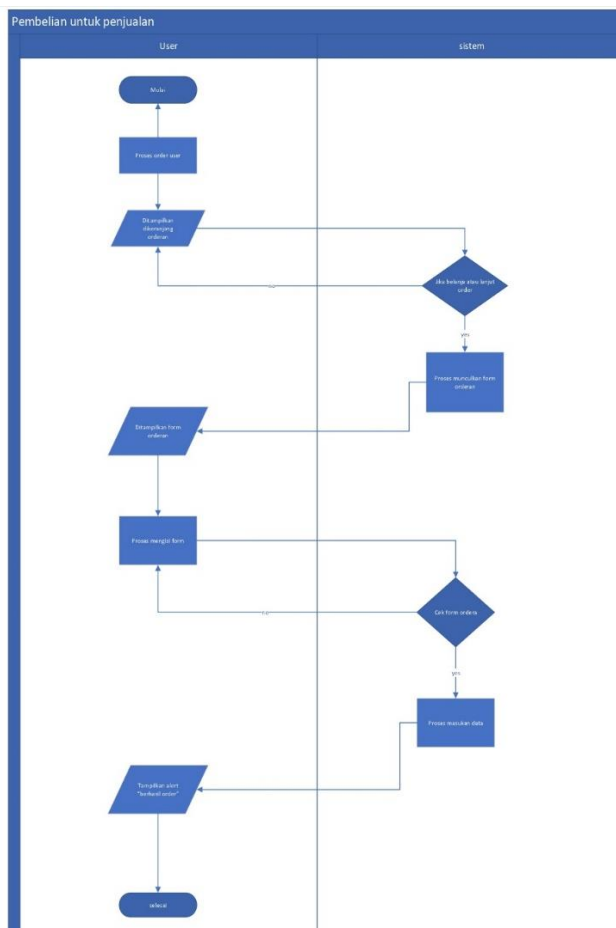


Gambar 44 Proses Log In Untuk Admin

## KETERANGAN

- Pertama,admin *MASUKAN USERNAME*
- Kedua,admin *MASUKAN PASSWORD*
- Ketiga, apakah data yang di inputkan pembeli *VALID* jika valid log in akan berhasil dan masuk ke *MENU PENERIMAAN PEMESANAN* jika *INVALID* akan kembali ke *MASUKAN USERNAME*
- Keempat, admin akan masuk ke *MENU PENERIMAAN PEMESANAN* yang berisikan tentang

## PROSES PEMBELIAN UNTUK PEMBELI



Gambar 45 Proses Pembelian Untuk Pembeli

## KETERANGAN

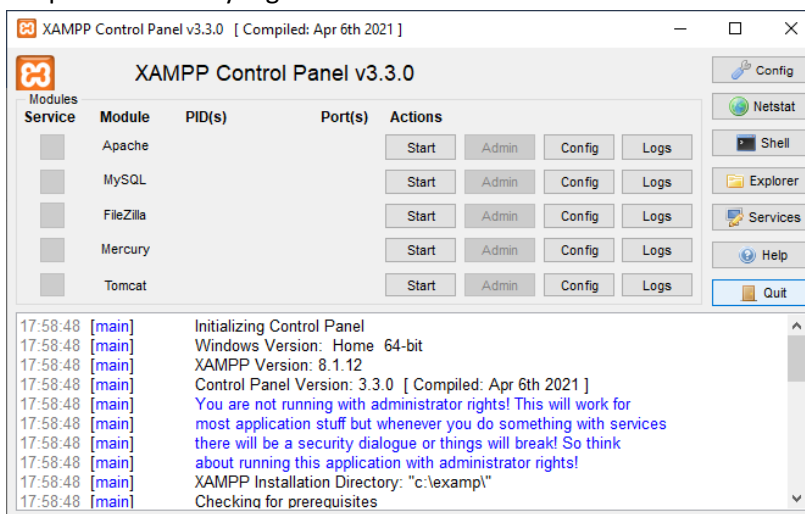
- Pertama,Pembeli memilih makanan apa yang mau dibeli
- Kedua,Pembeli menyimpan makanan yang mau dibeli ke keranjang
- Ketiga,Apakah pembeli mau melanjutkan ke PEMESANAN jika sudah tidak ada lagi yang mau di beli bisa langsung menuju BUTTON CheckOut atau masih ada makanan yang mau di beli bisa kembali ke MENU Produk bisa menekan BUTTON Lanjutkan Belanja
- Keempat,Mengisi alamat untuk mengirimkan makanan yang dipesan ke alamat pembeli
- Kelima,Pembelian Berhasil

## 3.2 PERANCANGAN DATABASE

Jika kita ingin membuat sebuah sistem atau aplikasi, kita harus melakukan desain database terlebih dahulu untuk mengetahui bagaimana database tersebut berhubungan. Menggunakan desain database, kami menentukan bagaimana alur kerja aplikasi kami akan bekerja. Tentu saja, aplikasi yang bagus juga menyertakan database yang bagus. Dengan XAMPP kita bisa membuat database menggunakan phpMyAdmin.

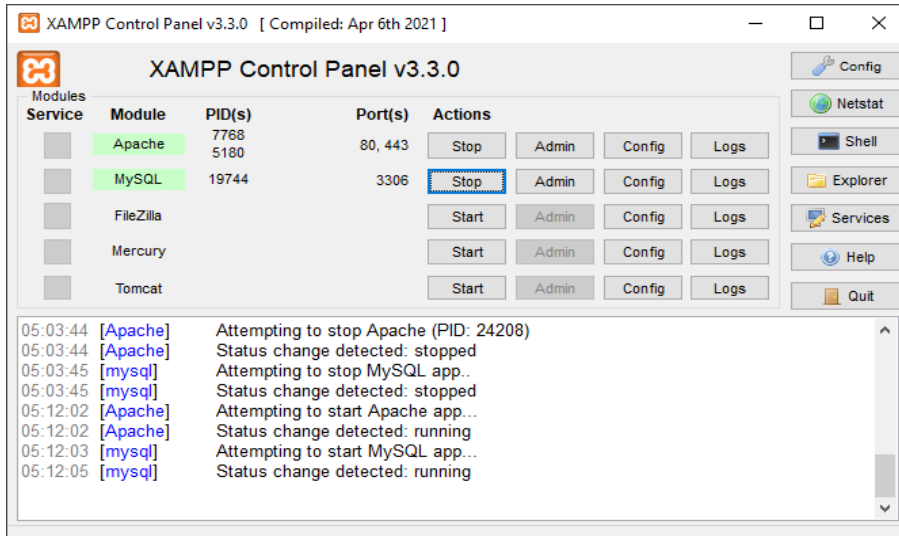
### 3.2.1 LANGKAH LANGKAH MEMBUAT DATABASE

#### 1 .Buka Aplikasi XAMPP yang sudah anda install



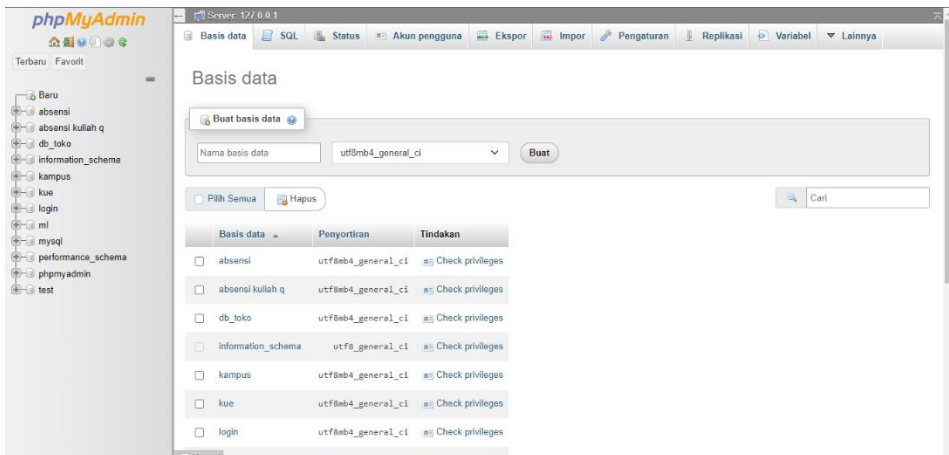
Gambar 46 Tampilan XAMPP

### 3. Nyalakan *Apache* dan *MySQL*



Gambar 47 Tampilan Dinyalakan *Apache* Dan *MySQL*

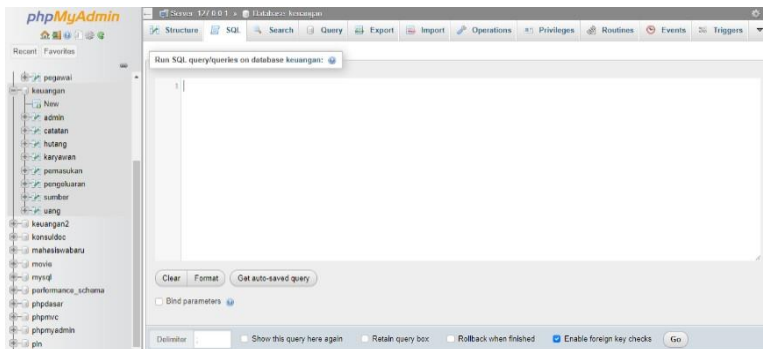
4. Kemudian klik tombol admin di bilah *MySQL*, yang kemudian mengarahkan Anda ke halaman *Localhouse* yang menampilkan koleksi database Anda



Gambar 48 Tampilan *LocalHouse*



5. Pada bagian kiri atas anda dapat melihat pilihan new lalu, KLIK NEW untuk membuat database baru.
6. Kemudian beri nama database dengan nama “keuangan” dan klik Create.
7. Dan database anda sudah siap digunakan untuk kebutuhan aplikasi.
8. Setelah itu, klik nama database yang tadi sudah anda buat diatas.
9. Kemudian pilih menu SQL dan akan menampilkan seperti gambar dibawah



*Gambar 49 Tampilan Halaman SQL*

10. Setelah anda klik menu SQL, silahkan anda buat kode/sintaks SQLnya seperti dibawah ini

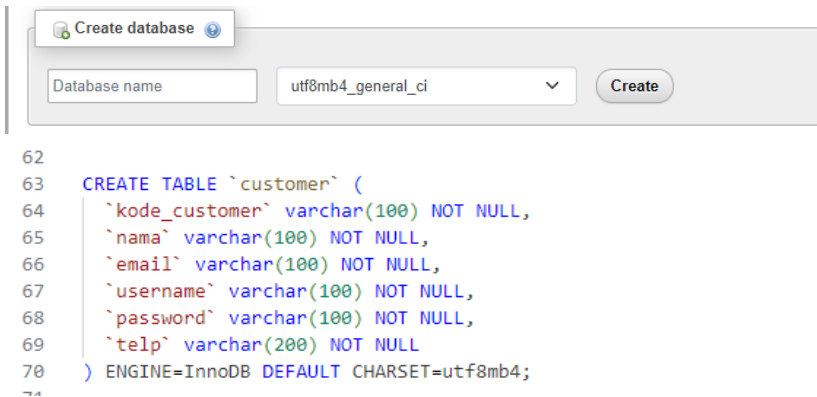
```
CREATE TABLE `admin` (
  `id` int(11) NOT NULL,
  `username` varchar(200) NOT NULL,
  `password` text NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

*Gambar 50 Kode Database Admin*

Sintaks di atas memiliki arti membuat table yang bernama “admin” kemudian memiliki beberapa kolom yaitu ada kolom “id\_user” yang memiliki tipe data INT (*Integer*) atau bilangan bulat yang dimana hanya bisa memuat “11” Angka saja, lalu kolom ini dijadikan “PRIMARY KEY” yang artinya datanya tidak boleh duplikat atau biasa disebut dengan unik. Kemudian ada kolom “username” yang memiliki tipe data “VARCHAR” yang artinya bisa di isi dengan

huruf maupun angka yang dimana hanya bisa memuat “200” karakter saja. Lalu ada kolom “password” yang memiliki tipe “STRING”.

11. Kemudian langkah selanjutnya membuat tabel “customer” seperti di bawah ini.



*Gambar 51 Kode Database Constumer*

Sintaks di atas memiliki arti membuat table yang bernama “customer” kemudian memiliki beberapa kolom yaitu ada kolom “kode\_customer” yang memiliki tipe data “VARCHAR” yang artinya bisa di isi dengan huruf maupun angka yang dimana hanya bisa memuat “100” karakter saja lalu kolom ini dijadikan “PRIMARY KEY” yang artinya datanya tidak boleh duplikat atau biasa disebut dengan unik. Kemudian ada kolom “name” yang memiliki tipe data “VARCHAR” yang artinya bisa di isi dengan huruf maupun angka yang dimana hanya bisa memuat “100” karakter saja. Kemudian ada kolom “username” yang memiliki tipe data “VARCHAR” yang artinya bisa di isi dengan huruf maupun angka yang dimana hanya bisa memuat “100” karakter saja. kemudian ada kolom “password” yang memiliki tipe data “VARCHAR” yang artinya bisa di isi dengan huruf maupun angka yang dimana hanya bisa memuat “100” karakter saja. kemudian ada kolom “telp” yang memiliki tipe data “VARCHAR” yang artinya bisa di isi dengan huruf maupun angka yang dimana hanya bisa memuat “200” karakter saja.

12. Kemudian langkah selanjutnya membuat tabel “keranjang” seperti di samping ini.

```
CREATE TABLE `keranjang` (
  `id_keranjang` int(11) NOT NULL,
  `kode_customer` varchar(100) NOT NULL,
  `kode_produk` varchar(100) NOT NULL,
  `nama_produk` varchar(100) NOT NULL,
  `qty` int(11) NOT NULL,
  `harga` int(11) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4;
```

Gambar 52 Kode Database Keranjang

Sintaks di atas memiliki arti membuat table yang bernama “keranjang” kemudian memiliki beberapa kolom yaitu ada kolom “id\_keranjang” yang memiliki tipe data INT (*Integer*) atau bilangan bulat yang dimana hanya bisa memuat “11” karakter saja lalu kolom ini dijadikan “PRIMARY KEY” yang artinya datanya tidak boleh duplikat atau biasa disebut dengan unik. Kemudian ada kolom “kode\_customer” yang memiliki tipe data “VARCHAR” yang artinya bisa di isi dengan huruf maupun angka yang dimana hanya bisa memuat “100” karakter saja. Kemudian ada kolom “kode\_produk” yang memiliki tipe data “VARCHAR” yang artinya bisa di isi dengan huruf maupun angka yang dimana hanya bisa memuat “100” karakter saja. Kemudian ada kolom “nama\_produk” yang memiliki tipe data “VARCHAR” yang artinya bisa di isi dengan huruf maupun angka yang dimana hanya bisa memuat “100” karakter saja. kemudian ada kolom “qty” yang memiliki tipe data data INT (*Integer*) atau bilangan bulat yang dimana hanya bisa memuat “11” karakter saja. kemudian ada kolom “harga” yang memiliki tipe data data INT (*Integer*) atau bilangan bulat yang dimana hanya bisa memuat “11” karakter saja.

13. Kemudian langkah selanjutnya membuat tabel “produk” seperti kode dibawah ini.

```
CREATE TABLE `produk` (
  `kode_produk` varchar(100) NOT NULL,
  `nama` varchar(100) NOT NULL,
  `image` text NOT NULL,
  `deskripsi` text NOT NULL,
  `harga` int(11) NOT NULL,
  `stok` int(10) NOT NULL DEFAULT 1
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4;
```

Gambar 53 Kode Database Produk

Sintaks di atas memiliki arti membuat table yang bernama “produk” kemudian memiliki beberapa kolom yaitu ada kolom “kode\_produk” yang memiliki tipe data “VARCHAR” yang artinya bisa diisi dengan huruf maupun angka yang dimana hanya bisa memuat “100” karakter saja lalu kolom ini dijadikan “PRIMARY KEY” yang artinya datanya tidak boleh duplikat atau biasa disebut dengan unik. Kemudian ada kolom “nama” yang memiliki tipe data “VARCHAR” yang artinya bisa diisi dengan huruf maupun angka yang dimana hanya bisa memuat “100” karakter saja. Kemudian ada kolom “image” yang memiliki tipe data “STRING” yang artinya bisa diisi dengan huruf maupun angka yang dimana hanya bisa memuat “100” karakter saja. kemudian ada kolom “deskripsi” yang memiliki tipe data “STRING”. kemudian ada kolom “harga” yang memiliki tipe data data INT (*Integer*) atau bilangan bulat yang dimana hanya bisa memuat “11” karakter saja. Kemudian ada kolom “stok” yang memiliki tipe data INT (*Integer*).

### 3.3 PEMBUATAN APLIKASI

Dengan adanya perancangan *database* yang telah dijelaskan sebelumnya, kita dapat membuat kode program secara terstruktur. Perlu diketahui bahwa aplikasi ini dibuat dengan bahasa pemrograman PHP Native atau PHP procedural.

#### 3.3.1 FITUR LOG IN

Hal pertama yang akan kita lakukan adalah membuat kode program login. Fitur ini digunakan untuk login admin yang apabila login berhasil maka akan diarahkan ke halaman dashboard admin.

1. Berikut adalah langkah-langkah untuk membuat kode program login :  
Buatlah folder di dalam folder xampp/htdocs agar bisa diakses melalui web server. Buatlah file *Register.php* didalam folder yang sudah anda buat sebelumnya 3. Isi kode program seperti gambar disamping ini.

```

<?php
include '../koneksi/koneksi.php';
$kode = mysqli_query($conn, "SELECT kode_customer from customer order by kode_customer desc");
$data = mysqli_fetch_assoc($kode);
$num = substr($data['kode_customer'], 1, 4);
$add = (int) $num + 1;
if(strlen($add) == 1){
    $format = "C000".$add;
}else if(strlen($add) == 2){
    $format = "C00".$add;
}
else if(strlen($add) == 3){
    $format = "C0".$add;
}else{
    $format = "C".$add;
}

$name = $_POST['nama'];
$username = $_POST['username'];
$password = $_POST['password'];
$email = $_POST['email'];
$tlp = $_POST['telp'];
$konfirmasi = $_POST['konfirmasi'];

$hash = password_hash($password, PASSWORD_DEFAULT);

if($password == $konfirmasi){
    $cek = mysqli_query($conn, "SELECT username from customer where username = '$username'");
    $jml = mysqli_num_rows($cek);

```

*Gambar 54 Kode 1 Register.php*

```

if($jml == 1){
    echo "
    <script>
    alert('USERNAME SUDAH DIGUNAKAN');
    window.location = '../register.php';
    </script>
    ";
    die;
}

$result = mysqli_query($conn, "INSERT INTO customer VALUES('$format', '$name', '$email',
'$username', '$hash', '$tlp')");
if($result){
    echo "
    <script>
    alert('REGISTER BERHASIL');
    window.location = '../user_login.php';
    </script>
    ";
}
}else{
    echo "
    <script>
    alert('KONFIRMASI PASSWORD TIDAK SAMA');
    window.location = '../register.php';
    </script>
    ";
}

?>

```

*Gambar 55 Kode 2 Register.php*

Kode disamping merupakan kode untuk tampilan halaman Register. Setelah mengikuti seperti kode program pada gambar.

Gambar 56 Hasil Kode Register

## 2. Selanjutnya buatlah file dengan nama *Login.php*

```
<?php
session_start();
include '../koneksi/koneksi.php';

$username = $_POST['username'];
$password = $_POST['pass'];

$cek = mysqli_query($conn, "SELECT * FROM customer where username = '$username'");
$jml = mysqli_num_rows($cek);
$row = mysqli_fetch_assoc($cek);

if($jml ==1){
    if(password_verify($password, $row['password'])){
        $_SESSION['user'] = $row['nama'];
        $_SESSION['kd_cs'] = $row['kode_customer'];
        header('location:../index.php');
    }else{
        echo "
        <script>
        alert('USERNAME/PASSWORD SALAH');
        window.location = '../user_login.php';
        </script>
        ";
        die;
    }
}
```

Gambar 57 Kode 1 Log In.php

```

}else{
    echo "
    <script>
    alert('USERNAME/PASSWORD SALAH');
    window.location = '../user_login.php';
    </script>
    ";
    die;
}
?>|

```

*Gambar 58 Kode 2 Log in.php*

Kode diatas merupakan kode untuk tampilan halaman Login. Setelah mengikuti seperti kode program pada gambar diatas, maka akan menampilkan sebuah halaman Login seperti gambar dibawah ini, Kode diatas sudah merupakan kumpulan fungsi-fungsi yang digunakan agar program tersebut berjalan.

MAKANAN HEWAN PELIHARAAN

MAKANAN HEWAN PELIHARAAN

[Home](#)
[Produk](#)
[Tentang Kami](#)
[Manual Aplikasi](#)
[\[0\]](#)
[Akun](#)

## Login

username

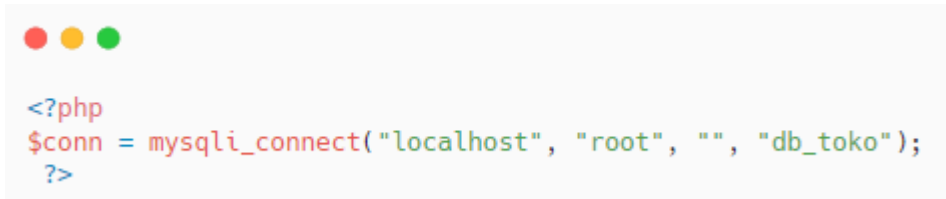
Password

Login

Daftar

*Gambar 59 Tampilan Kode Log in*

3. Selanjutnya buatlah file dengan nama *koneksi.php*



```

<?php
$conn = mysqli_connect("localhost", "root", "", "db_toko");
?>

```

Gambar 60 Kode Koneksi.php

Kode program diatas berfungsi untuk menghubungkan antaraprogram yang kita buat dengan *database* yang sudah kita buat sebelumnya

### 3.3.2 DASHBOARD ADMIN

Kemudian langkah selanjutnya yang perlu kita lakukan setelah membuat tampilan untuk login adalah membuat halaman dashboardadmin.

Berikut merupakan langkah-langkah untuk membuat halaman dashboard admin:

1. Buatlah file dengan nama halaman\_utama.php dan ikuti kode program seperti pada gambar dibawah ini.



```

<?php
include 'header.php';
// pesanan baru
$result1 = mysqli_query($conn, "SELECT distinct invoice FROM produksi WHERE terima = 0 and tolak = 0");
$jml1 = mysqli_num_rows($result1);

// pesanan dibatalkan/ditolak
$result2 = mysqli_query($conn, "SELECT distinct invoice FROM produksi WHERE tolak = 1");
$jml2 = mysqli_num_rows($result2);

// pesanan diterima
$result3 = mysqli_query($conn, "SELECT distinct invoice FROM produksi WHERE terima = 1");
$jml3 = mysqli_num_rows($result3);

?>
<div class="container">
  <div class="row">
    <div class="col-md-4">
      <div style="background-color: #d9d9d9; padding-bottom: 60px; padding-left: 20px; padding-right: 20px; padding-top: 10px;">
        <h4>PESANAN BARU</h4>
        <h4 style="font-size: 56pt;"><b><?=$jml1; ?></b></h4>
      </div>
    </div>
    <div class="col-md-4">
      <div style="background-color: #d9d9d9; padding-bottom: 60px; padding-left: 20px; padding-right: 20px; padding-top: 10px;">
        <h4>PESANAN DIBATALKAN</h4>
        <h4 style="font-size: 56pt;"><b><?=$jml2; ?></b></h4>
      </div>
    </div>
  </div>
</div>

```

Gambar 61 Kode 1 Halaman\_utama.php





2. Buatlah file dengan nama *header.php* dan ikuti kode program seperti pada gambar dibawah ini.

```
<?php
session_start();
include '../koneksi/koneksi.php';
if(!isset($_SESSION['admin'])){
    header('location:index.php');
}
?>

<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
    <title>Khusus Admin</title>
    <link rel="stylesheet" type="text/css" href="../css/bootstrap.min.css">
    <link rel="stylesheet" type="text/css" href="../css/style.css">
    <link rel="stylesheet" type="text/css" href="../css/bootstrap-theme.css">
    <script src="../js/jquery.js"></script>
    <script src="../js/bootstrap.min.js"></script>

</head>
<body>

    <nav class="navbar navbar-default" style="padding: 5px;">
        <div class="container">

            <div class="navbar-header">
                <button type="button" class="navbar-toggle collapsed" data-toggle="collapse" data-
target="#bs-example-navbar-collapse-1" aria-expanded="false">
                    <span class="sr-only">Toggle navigation</span>
                    <span class="icon-bar"></span>
                    <span class="icon-bar"></span>
                    <span class="icon-bar"></span>
                </button>
            </div>
```

Gambar 64 Kode 1 Header.php

```

<div class="collapse navbar-collapse" id="bs-example-navbar-collapse-1">
  <ul class="nav navbar-nav navbar-left">

    <li class="dropdown">
      <a href="#" class="dropdown-toggle" data-toggle="dropdown" role="button" aria-
      haspopup="true" aria-expanded="false"><i class="glyphicon glyphicon-folder-close"></i> Data Master
      <span class="caret"></span></a>
      <ul class="dropdown-menu">
        <li><a href="m_produk.php">Master Produk</a></li>
        <li><a href="m_customer.php">Master Customer</a></li>
      </ul>
    </li>

    <li class="dropdown">
      <a href="#" class="dropdown-toggle" data-toggle="dropdown" role="button" aria-
      haspopup="true" aria-expanded="false"><i class="glyphicon glyphicon-retweet"></i> Data Transaksi <span
      class="caret"></span></a>
      <ul class="dropdown-menu">
        <li><a href="produksi.php">Produksi</a></li>
        <li><a href="inventory.php">Inventory</a></li>
      </ul>
    </li>

    <li class="dropdown">
      <a href="#" class="dropdown-toggle" data-toggle="dropdown" role="button" aria-
      haspopup="true" aria-expanded="false"><i class="glyphicon glyphicon-stats"></i> Laporan <span
      class="caret"></span></a>
      <ul class="dropdown-menu">
        <li><a href="laporan_penjualan.php">Laporan Penjualan</a></li>
        <li><a href="laporan_profit.php">Laporan Profit</a></li>
        <li><a href="laporan_omset.php">Laporan Omset</a></li>
        <li><a href="laporan_pembatalan.php">Laporan Pembatalan </a></li>
        <li><a href="laporan_inventory.php">Laporan Inventory</a></li>
        <li><a href="laporan_produksi.php">Laporan Produksi</a></li>
      </ul>
    </li>

    <li><a href="halaman_utama.php">Dashboard</a></li>
  </ul>

```

Gambar 65 Kode 2 Header.php

```

</ul>

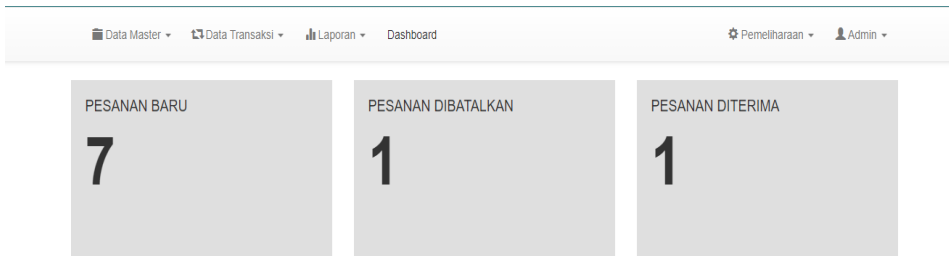
<ul class="nav navbar-nav navbar-right">
  <li class="dropdown">
    <a href="#" class="dropdown-toggle" data-toggle="dropdown" role="button" aria-
    haspopup="true" aria-expanded="false"><i class="glyphicon glyphicon-cog"></i> Pemeliharaan <span
    class="caret"></span></a>
    <ul class="dropdown-menu">
      <li><a href="..DATABASE/backup.php">Backup Database</a></li>
      <li><a href="..DATABASE/retrieve.php">Retrieve Database</a></li>
    </ul>
  </li>

  <li class="dropdown">
    <a href="#" class="dropdown-toggle" data-toggle="dropdown" role="button" aria-
    haspopup="true" aria-expanded="false"><i class="glyphicon glyphicon-user"></i> Admin <span
    class="caret"></span></a>
    <ul class="dropdown-menu">
      <li><a href="proses/logout.php">Log Out</a></li>
    </ul>
  </li>
</ul>
</div><!-- /.navbar-collapse -->
</div><!-- /.container-fluid -->
</nav>

```

Gambar 66 Kode 3 Header.php

Kode program diatas merupakan kode untuk menampilkan bagian navbar dalam tampilan halaman admin. Berikut adalah hasil navbar tampilan halaman utama admin.



Gambar 67 Tampilan Halaman Admin

3. Buatlah file dengan nama *m\_produk.php* dan ikuti kode program seperti pada gambar dibawah ini










```
<?php
include 'header.php';
?>

<div class="container">
  <h2 style=" width: 100%; border-bottom: 4px solid gray"><b>Master Produk</b></h2>
  <table class="table table-striped">
    <thead>
      <tr>
        <th scope="col">No</th>
        <th scope="col">Kode Poroduk</th>
        <th scope="col">Nama Produk</th>
        <th scope="col">Image</th>
        <th scope="col">Harga</th>
        <th scope="col">Stok</th>
        <th scope="col">Action</th>
      </tr>
    </thead>
    <tbody>
      <?php
      $result = mysqli_query($conn, "SELECT * FROM produk");
      $no =1;
      while ($row = mysqli_fetch_assoc($result)) {
```










Gambar 68 Kode 1 m\_produk.php



## Master Produk

No	Kode Produk	Nama Produk	Image	Harga	Stok	Action
1	P0004	Whiskas Dry		Rp.25.000	25	 
2	P0005	pedigree		Rp.20.000	15	 
3	P0006	Royal Canin		Rp.15.000	9	 

Gambar 70 Tampilan Produk Admin 1

4	P0007	Pro Plan		Rp.30.000	20	 
5	P0010	cesar		Rp.12.000	50	 
6	P0011			Rp.0	0	 

 Tambah Produk

Gambar 71 Tampilan Produk Admin 2

4. Buatlah file dengan nama *tm\_produk.php* dan ikuti kode program seperti pada gambar dibawah ini

```
<?php
include 'header.php';
// generate kode material
$kode = mysqli_query($conn, "SELECT kode_produk from produk order by kode_produk desc");
$data = mysqli_fetch_assoc($kode);
$num = substr($data['kode_produk'], 1, 4);
$add = (int) $num + 1;
if(strlen($add) == 1){
    $format = "P000".$add;
}else if(strlen($add) == 2){
    $format = "P00".$add;
}
else if(strlen($add) == 3){
    $format = "P0".$add;
}else{
    $format = "P".$add;
}
?>

<div class="container">
    <h2 style=" width: 100%; border-bottom: 4px solid gray"><b>Tambah Produk</b></h2>

    <form action="proses/tm_produk.php" method="POST" enctype="multipart/form-data">

        <div class="form-group">
            <label for="exampleInputFile">Pilih Gambar </label>
            <input type="file" id="exampleInputFile" name="files">
            <p class="help-block">Pilih Gambar untuk Produk</p>
        </div>
```

Gambar 72 Kode 1 *tm\_produk.php*

```

<div class="row">
  <div class="col-md-6">
    <div class="form-group">
      <label for="exampleInputEmail">Kode Produk</label>
      <input type="text" class="form-control" id="exampleInputEmail"
placeholder="Masukkan Nama Produk" disabled value="<?= $format; ?>">
      <input type="hidden" name="kode" class="form-control" id="exampleInputEmail"
placeholder="Masukkan Nama Produk" value="<?= $format; ?>">
    </div>
  </div>
  <div class="col-md-6">
    <div class="form-group">
      <label for="stok">Stok</label>
      <input type="number" class="form-control" id="stok" placeholder="Contoh : 10"
name="stok">
    </div>
  </div>
</div>

<div class="row">
  <div class="col-md-6">
    <div class="form-group">
      <label for="exampleInputEmail">Nama Produk</label>
      <input type="text" class="form-control" id="exampleInputEmail"
placeholder="Masukkan Nama Produk" name="nama">
    </div>
  </div>
</div>

```

Gambar 73 Kode 2 tm\_produk.php

```

<div class="col-md-6">
  <div class="form-group">
    <label for="exampleInputEmail">Harga</label>
    <input type="number" class="form-control" id="exampleInputEmail"
placeholder="Contoh : 12000" name="harga">
    <p class="help-block">Isi Harga tanpa menggunakan Titik(.) atau Koma (,)</p>
  </div>
</div>

<div class="form-group">
  <label for="exampleInputPassword1">Deskripsi</label>
  <textarea name="desk" class="form-control" va>
</textarea>
</div>
<hr>
<div class="row">
  <div class="col-md-6">
    <button type="submit" class="btn btn-success btn-block" ><i class="glyphicon
glyphicon-plus-sign"></i> Tambah</button>
  </div>
  <div class="col-md-6">
    <a href="m_produk.php" class="btn btn-danger btn-block">Cancel</a>
  </div>
</div>

```

Gambar 74 Kode 3 tm\_produk.php



```
<br>

</div>
</form>

</div>

<br>
<br>
<br>
<br>
<br>
<br>
<br>
<br>
<br>
<br>
<br>

<?php
include 'footer.php';
?>
```

Gambar 75 Kode 4 tm\_produk.php

Kode program diatas merupakan kode untuk menampilkan bagian menambahkan produk . Berikut adalah hasil navbar tampilan halaman untuk menambahkan produk.

Data Master
Data Transaksi
Laporan
Dashboard

Pemeliharaan
Admin

## Tambah Produk

Pilih Gambar

Choose File

No file chosen

Pilih Gambar untuk Produk

Kode Produk

P0012

Stok

Contoh : 10

Nama Produk

Masukkan Nama Produk

Harga

Contoh : 12000

Deskripsi

Tambah

Cancel

Gambar 76 Tampilan Tambah Produk

- Buatlah file dengan nama `edit_produk.php` dan ikuti kode program seperti pada gambar dibawah ini

```

<?php
include '../../koneksi/koneksi.php';

$kode = $_POST['kode'];
$nm_produk = $_POST['nama'];
$harga = $_POST['harga'];
$stok = $_POST['stok'];
$desk = $_POST['desk'];
$nama_gambar = $_FILES['files']['name'];
$size_gambar = $_FILES['files']['size'];
$tmp_file = $_FILES['files']['tmp_name'];
$error = $_FILES['files']['error'];
$type = $_FILES['files']['type'];

if($error === 4){

    $result = mysqli_query($conn, "UPDATE produk SET nama = '$nm_produk', deskripsi = '$desk', harga = '$harga', stok = '$stok' where kode_produk = '$kode'");

    if($result){
        echo "
        <script>
        alert('PRODUK BERHASIL DIEDIT');
        window.location = '../m_produk.php';
        </script>
        ";
    }
    die;
}

```

Gambar 77 Kode 1 edit\_produk.php

```

$ekstensiGambar = array('jpg', 'jpeg', 'png');
$ekstensiGambarValid = explode(".", $nama_gambar);
$ekstensiGambarValid = strtolower(end($ekstensiGambarValid));

if(!in_array($ekstensiGambarValid, $ekstensiGambar)){
    echo "
    <script>
    alert('EKSTENSI GAMBAR HARUS JPG, JPEG, PNG');
    window.location = '../edit_produk.php?kode=".$kode."';
    </script>
    ";
    die;
}

if($size_gambar > 1000000){
    echo "
    <script>
    alert('UKURAN GAMBAR TERLALU BESAR');
    window.location = '../tm_produk.php';
    </script>
    ";
    die;
}

$namaGambarBaru = uniqid();
$namaGambarBaru.=".";
$namaGambarBaru.=$ekstensiGambarValid;

$gambar = mysqli_query($conn, "SELECT image from produk where kode_produk = '$kode'");
$gambar = mysqli_fetch_assoc($gambar);
if (file_exists("../image/produk/".$gambar['image'])) {
    unlink("../image/produk/".$gambar['image']);
    move_uploaded_file($tmp_file, "../image/produk/".$namaGambarBaru);

    $result = mysqli_query($conn, "UPDATE produk SET nama = '$nm_produk', image = '$namaGambarBaru'
    ,deskripsi = '$desk', harga = '$harga', stok = '$stok' where kode_produk = '$kode'");

    if($result){
        echo "
        <script>
        alert('PRODUK BERHASIL DIEDIT');
        window.location = '../m_produk.php';
        </script>
        ";
    }
}

```


*Gambar 78 Kode 2 edit\_produk.php*

Kode program diatas merupakan kode untuk menampilkan bagian edit produk  
Berikut adalah hasil navbar tampilan halaman untuk menambahkan produk

Data Master
Data Transaksi
Laporan
Dashboard

Pemeliharaan
Admin

## Edit Produk



Choose File
No file chosen

Pilih Gambar untuk Produk

<b>Kode Produk</b> <input type="text" value="P0005"/>	<b>Stok</b> <input type="text" value="15"/>
<b>Nama Produk</b> <input type="text" value="pedegree"/>	<b>Harga</b> <input type="text" value="20000"/>
<b>Deskripsi</b> <input type="text" value="Makanan enak"/>	

Edit

Cancel

Gambar 79 Tampilan Edit Produk

- Buatlah file dengan nama `del_produk.php` dan ikuti kode program seperti pada gambar dibawah ini.

```

<?php
include '../koneksi/koneksi.php';

$kode = $_GET['kode'];
$produk = mysqli_query($conn, "SELECT * FROM produk where kode_produk = '$kode'");
$row = mysqli_fetch_assoc($produk);
unlink("../image/produk/".$row['image']);
mysqli_query($conn, "DELETE FROM bom_produk where kode_produk = '$kode'");
$del = mysqli_query($conn, "DELETE FROM produk WHERE kode_produk = '$kode'");

if($del){
    echo "
    <script>
    alert('DATA BERHASIL DIHAPUS');
    window.location = '../m_produk.php';
    </script>
    ";
}













?>

```

Gambar 80 Kode 1 `del_produk.php`

Kode program diatas merupakan kode untuk menampilkan bagian delet produk seperti tempat sampah berwarna merah . Berikut adalah hasil tampilan halaman untuk delete produk.

### Master Produk

No	Kode Poroduk	Nama Produk	Image	Harga	Stok	Action
1	P0004	Whiskas Dry		Rp.25,000	25	 
2	P0005	pedigree		Rp.20,000	15	 
3	P0006	Royal Canin		Rp.15,000	9	 
4	P0007	Pro Plan		Rp.30,000	20	 

*Gambar 81 Tampilan Delete Produk*

7. Buatlah file dengan nama produksi.php dan ikuti kode program seperti pada gambar disamping ini.

```

<?php
include 'header.php';
$sortage = mysqli_query($conn, "SELECT * FROM produksi where cek = '1'");
$cek_sor = mysqli_num_rows($sortage);
?>

<div class="container">
  <h2 style=" width: 100%; border-bottom: 4px solid gray"><b>Daftar Pesanan</b></h2>
  <br>
  <h5 class="bg-success" style="padding: 7px; width: 710px; font-weight: bold;"><marquee>Lakukan
  Reload Setiap Masuk Halaman Ini, untuk menghindari terjadinya kesalahan data dan informasi</marquee>
</h5>
  <a href="produksi.php" class="btn btn-default"><i class="glyphicon glyphicon-refresh"></i>
  Reload</a>
  <br>
  <table class="table table-striped">
    <thead>
      <tr>
        <th scope="col">No</th>
        <th scope="col">Invoice</th>
        <th scope="col">Kode Customer</th>
        <th scope="col">Status</th>
        <th scope="col">Tanggal</th>
        <th scope="col">Action</th>
      </tr>
    </thead>
    <tbody>

      <?php
      $result = mysqli_query($conn, "SELECT DISTINCT invoice, kode_customer, status, kode_produk,
      qty,terima,tolak, cek FROM produksi group by invoice");
      $no = 1;
      $array = 0;
      while($row = mysqli_fetch_assoc($result)){
        $kodep = $row['kode_produk'];
        $inv = $row['invoice'];
      ?>

```

*Gambar 82 Kode 1 Produksi.php*

```

<tr>
    <td><?= $no; ?></td>
    <td><?= $row['invoice']; ?></td>
    <td><?= $row['kode_customer']; ?></td>
    <?php if($row['terima'] == 1){ ?>
        <td style="color: green;font-weight: bold;">Pesanan Diterima (Siap Kirim)
        <?php
    }else if($row['tolak'] == 1){
        ?>
        <td style="color: red;font-weight: bold;">Pesanan Ditolak
        <?php
    }
    if($row['terima'] == 0 && $row['tolak'] == 0){
        ?>
        <td style="color: orange;font-weight: bold;"><?= $row['status']; ?>
        <?php
    }
    $t_bom = mysqli_query($conn, "SELECT * FROM bom_produk WHERE kode_produk =
'$kodep'");

    while($row1 = mysqli_fetch_assoc($t_bom)){
        $kodebk = $row1['kode_bk'];

        $inventory = mysqli_query($conn, "SELECT * FROM inventory WHERE kode_bk
= '$kodebk'");

        $r_inv = mysqli_fetch_assoc($inventory);

        $kebutuhan = $row1['kebutuhan'];
        $qtyorder = $row['qty'];
        $inventory = $r_inv['qty'];

        $bom = ($kebutuhan * $qtyorder);
        $hasil = $inventory - $bom;
        if($hasil < 0 && $row['tolak'] == 0){
            $nama_material[] = $r_inv['nama'];
            mysqli_query($conn, "UPDATE produksi SET cek = '1' where invoice =
'$inv'");

            ?>

```

*Gambar 83 Kode 2 Produksi.php*

```

    if($cek_sor > 0){
?>
    <br>
    <br>
    <div class="row">
        <div class="col-md-4 bg-danger" style="padding:10px;">
            <h4>Kekurangan Material </h4>
            <h5 style="color: red;font-weight: bold;">Silahkan Tambah Stok Material dibawah ini : </h5>
            <table class="table table-striped">
                <tr>
                    <th>No</th>
                    <th>Material</th>
                </tr>
            <?php
            $arr = array_values(array_unique($nama_material));
            for ($i=0; $i < count($arr); $i++) {
                ?>
                <tr>
                    <td><?= $i+1 ?></td>
                    <td><?= $arr[$i]; ?></td>
                </tr>
            <?php } ?>
            </table>
        </div>
    </div>
<?php
}
?>

```

*Gambar 84 Kode 3 Produksi.php*

```

    if($cek_sor > 0){
?>
    <br>
    <br>
    <div class="row">
        <div class="col-md-4 bg-danger" style="padding:10px;">
            <h4>Kekurangan Material </h4>
            <h5 style="color: red;font-weight: bold;">Silahkan Tambah Stok Material dibawah ini : </h5>
            <table class="table table-striped">
                <tr>
                    <th>No</th>
                    <th>Material</th>
                </tr>
            <?php
            $arr = array_values(array_unique($nama_material));
            for ($i=0; $i < count($arr); $i++) {
                ?>
                <tr>
                    <td><?= $i+1 ?></td>
                    <td><?= $arr[$i]; ?></td>
                </tr>
            <?php } ?>
            </table>
        </div>
    </div>
<?php
}
?>

```

*Gambar 85 Kode 4 Produksi.php*



```
    </div>

    <br>
    <br>
    <br>
    <br>
    <br>
    <br>
    <br>
    <br>
    <br>
    <br>
    <br>

<?php
include 'footer.php';
?>
```

*Gambar 86 Kode 5 produksi.php*

Kode program diatas merupakan kode untuk menampilkan bagian daftar pesanan. Berikut adalah hasil tampilan halaman untuk daftar pesanan

## Daftar Pesanan

Lakukan Reload Setiap Masuk Halaman ini, untuk menghindari terjadinya kesalahan data dan informasi

Reload

No	Invoice	Kode Customer	Status	Tanggal	Action
1	INV0001	C0002	Pesanan Ditolak	2020/26-01	<div>Detail Pesanan</div>
2	INV0002	C0002	Pesanan Baru	2020/26-01	<div>Terima</div> <div>Tolak</div> <div>Detail Pesanan</div>
3	INV0003	C0003	Pesanan Diterima (Siap Kirim)	2020/26-01	<div>Detail Pesanan</div>
4	INV0004	C0004	Pesanan Baru	2020/26-01	<div>Terima</div> <div>Tolak</div> <div>Detail Pesanan</div>
5	INV0005	C0005	Pesanan Baru	2020/26-01	<div>Terima</div> <div>Tolak</div> <div>Detail Pesanan</div>
6	INV0006	C0005	Pesanan Baru	2020/26-01	<div>Terima</div> <div>Tolak</div> <div>Detail Pesanan</div>
7	INV0007	C0005	Pesanan Baru	2020/26-01	<div>Terima</div> <div>Tolak</div> <div>Detail Pesanan</div>

Gambar 87 Tampilan Dafrar Pesanan

8. Buatlah file dengan nama m\_customer.php dan ikuti kode program seperti pada gambar dibawah ini.

```

<?php
include 'header.php';

if(isset($_GET['page'])){
    $kode = $_GET['kode'];
    $result = mysqli_query($conn, "DELETE FROM customer WHERE kode_customer = '$kode'");

    if($result){
        echo "
        <script>
        alert('DATA BERHASIL DIHAPUS');
        window.location = 'm_customer.php';
        </script>
        ";
    }
}

?>

<div class="container">
<h2 style=" width: 100%; border-bottom: 4px solid gray"><b>Data Customer</b></h2>
<table class="table table-striped">
    <thead>
        <tr>
            <th scope="col">No</th>
            <th scope="col">Kode Customer</th>
            <th scope="col">Nama</th>
            <th scope="col">Email</th>
            <th scope="col">Action</th>
        </tr>
    </thead>
    <tbody>|

```

Gambar 88 Kode 1 m\_konsumer.php

```

<?php
    $result = mysqli_query($conn, "SELECT * FROM customer order by kode_customer asc");
    $no = 1;
    while ($row = mysqli_fetch_assoc($result)) {
        ?>
        <tr>

            <th scope="row"><?php echo $no; ?></th>
            <td><?= $row['kode_customer']; ?></td>
            <td><?= $row['nama']; ?></td>
            <td><?= $row['email']; ?></td>
            <td><a href="m_customer.php?kode=<?php echo $row['kode_customer'];?>&page=del"
class="btn btn-danger" onclick="return confirm('Yakin Ingin Menghapus Data ?')"><i class="glyphicon
glyphicon-trash"></i> </a></td>
        </tr>
        <?php
            $no++;
        }
        ?>
    </tbody>
</table>

</div>
<!-- Button trigger modal -->

<!-- Modal -->
<div class="modal fade" id="myModal" tabindex="-1" role="dialog" aria-labelledby="myModalLabel">
    <div class="modal-dialog" role="document">
        <div class="modal-content">
            <div class="modal-header">
                <button type="button" class="close" data-dismiss="modal" aria-label="Close"><span aria-
hidden="true">&times;</span></button>
                <h4 class="modal-title" id="myModalLabel">Modal title</h4>
            </div>
            <div class="modal-body">
                ...
            </div>
            <div class="modal-footer">
                <button type="button" class="btn btn-default" data-dismiss="modal">Close</button>
                <button type="button" class="btn btn-primary">Save changes</button>
            </div>
        </div>
    </div>
</div>
</div>

```

Gambar 89 Kode 2 m\_konstumer php



```
        <br>
<br>
<br>
<br>
<br>
<br>
<br>
<br>
<br>
<br>
<br>
<br>

<?php
include 'footer.php';
?>
```

*Gambar 90 Kode 3 m\_konstumer.php*

## DAFTAR PUSTAKA

- Arhandi, P. P. (2016). Pengembangan Sistem Informasi Perijinan Tenaga Kesehatan dengan Menggunakan Metode Back End dan Front End. *Jurnal Teknologi Informasi*, 7(1), 39–48.
- Christian, A., Hesinto, S., & Agustina. (2018). Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 7(1), 22–27.
- Hartati, S. (2020). Perancangan Sistem Informasi Inventaris Barang Pada Kantor Notaris Dan Ppat Ra Lia Kholila, Sh Menggunakan Visual Studio Code. *Jurnal Siskomti*, 3(2), 37–48.  
<https://www.ejournal.lembahdempo.ac.id/index.php/STMIK-SISKOMTI/article/view/123>
- International Journal of Law, Politics & Humanities Research Published by Cambridge Research and Publications*. (2022). 24(4), 87–100.
- Josi, A. (2017). Penerapan Metode Prototyping Dalam Membangun Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang). *Jti*, 9(1), 50–57.
- Rina Noviana. (2022). Pembuatan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Monja Store Menggunakan Php Dan Mysql. *Jurnal Teknik Dan Science*, 1(2), 112–124.  
<https://doi.org/10.56127/jts.v1i2.128>
- Taufik, A. (2019). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Makanan Kucing dan Anjing Berbasis Web. *Jurnal Manajemen Informatika*, 6(2), 61–70. <http://jurnal.stmik-dci.ac.id/index.php/jumika/article/view/412>
- Wahyu Nur Rohim. (2015). Semarang Charity Map, Penyajian Peta Donasi Sosial Kota Semarang Berbasis Blogger Javascript. *Jurnal Geodesi Undip*, 4(2), 117–130.

# GLOSARIUM

## A

**Akseibilitas** : Derajat kemudahan dicapai oleh orang, terhadap suatu objek, pelayanan ataupun lingkungan.

---

## B

---

## C

**Client** : Pelanggan merujuk pada individu, rumah tangga, kelompok, atau perusahaan yang membeli barang atau jasa yang dihasilkan dalam kegiatan ekonomi.

---

## D

**Developer** : Seseorang yang memiliki tugas sebagai perancang software, website, ataupun aplikasi.

**Desainer** : Seseorang yang merancang sesuatu.

**Database** : kumpulan data yang terorganisir, yang umumnya disimpan dan diakses secara elektronik dari suatu sistem komputer.

---

.

---

## E

**Experience** : Pengalaman

**Ekstensi** : Keberadaan

---

F

---

G

---

H

---

I

**Interface** : Batas bersama di mana dua atau lebih komponen terpisah dari sistem komputer bertukar informasi.

**Intuitif** : kemampuan memahami sesuatu tanpa melalui penalaran rasional dan intelektualitas.

---

J

**Jasa** : Aktivitas ekonomi yang melibatkan sejumlah interaksi dengan konsumen atau dengan barang-barang milik, tetapi tidak menghasilkan transfer kepemilikan.

---

K

**Karbohidrat** : Zat gizi yang berfungsi sebagai sumber energi untuk tubuh. Sumber energi ini merupakan makanan utama bagi otak.

---

L

---

## M

**Manajemen** : Proses pengorganisasian, pengaturan, pengelolaan SDM, sampai dengan pengendalian agar bisa mencapai tujuan dari suatu kegiatan.

**Mineral** : Unsur kimia yang dibutuhkan sebagai nutrisi esensial oleh mikroorganisme untuk melakukan fungsi yang diperlukan untuk hidup.

---

## N

**Nutrisi** : Substansi organik yang dibutuhkan organisme untuk fungsi normal dari sistem tubuh, pertumbuhan, dan pemeliharaan kesehatan.

---

## O

**Organisasi** : Suatu kesatuan atau susunan yang terdiri atas orang-orang dalam perkumpulan untuk mencapai tujuan bersama.

---

## P

**Protein** : Substansi organik yang dibutuhkan organisme untuk fungsi normal dari sistem tubuh, pertumbuhan, dan pemeliharaan kesehatan.

**Pemrograman**: Penataolahan adalah proses menulis, menguji dan memperbaiki, dan memelihara kode yang membangun suatu program komputer.

**Piutang** : Hak perusahaan atau individu atas sejumlah uang dari transaksi penjualan.

---



Q

---

R

**Responsif** : Cepat merespon

---

S

**Sintaks** : prinsip dan peraturan untuk membuat kalimat dalam bahasa alami.

---

T

---

U

**User** : orang yang menggunakan komputer atau layanan jaringan.

---

V

---

W

---

X

---

Y

---

# INDEKS

## A

Akseabilitas 3

## C

Client 9,16

## D

Developer 5

Desainer 5

Database 5,16,26,35,36,37

## E

Experience 5

Ekstensi 11

## I

Interface 5

Intuitif 11,22

## J

Jasa 1,2

## K

Karbohidrat 2

## M

Manajament 1

Mineral 2

## N

Nutrisi 2

## O

Organisasi 1,3

## **P**

Protein 2

Pemrograman 4,6,7,8,11,26

Piutang 2

## **R**

Responsif 10

## **S**

Sintaks 4,11,22

## **U**

User 5,26,28,30,32

## TENTANG PENULIS




Muhammad Qinthar Sabilla Almaliki, lahir di Garut pada tanggal 25 Januari 2004, pendidikan dasar hingga menengah ditempuh di Garut



Alfian Benardo Rusli, lahir di Subang pada tanggal 16 November 2003, Pendidikan dasar hingga menengah ditempuh di Subang.



Noviana Riza, S.Si., M.T., SFPC, menempuh pendidikan sekolah tinggi pada Universitas Padjajaran kemudian melanjutkan S2 pada Institut Teknologi Bandung keduanya mengambil jurusan yang sama yaitu Teknik Informatika. Mendapat dua sertifikat lisensi internasional di antaranya Microsoft Technology Associate (MTA) AI-900 dan Scrum Foundation Profesional Certificate (SFPC). Saat ini aktif menjadi tenaga pengajar di Universitas Logistik & Bisnis Internasional.

A photograph of a dog and a cat sitting on a rock at sunset. The dog is on the left, looking towards the right. The cat is on the right, looking towards the left. The background is a warm, orange sunset sky with silhouettes of trees and mountains.

**Panduan Membuat Website Penjualan Makanan untuk Anjing dan Kucing" adalah sebuah tutorial praktis yang membantu pembaca dalam mengembangkan dan merancang website yang mengkhususkan diri dalam penjualan makanan untuk anjing dan kucing. Dalam tutorial ini, pembaca akan dipandu langkah demi langkah melalui proses pembuatan website fungsional untuk bisnis makanan hewan peliharaan.**

**Tutorial ini dimulai dengan menjelaskan mengapa penting memiliki website untuk bisnis makanan hewan peliharaan, terutama mengingat pertumbuhan yang pesat dalam industri ini. Pembaca juga akan diperkenalkan dengan berbagai fitur yang diharapkan dari website penjualan makanan hewan, seperti tampilan produk yang menarik, sistem pemesanan online menggunakan PHP dan MySQL dan yang lainnya.**

